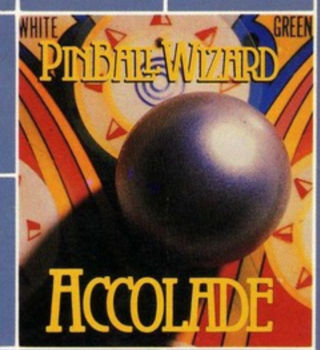
精訊電腦

77年3月10日出版 每本定價100元

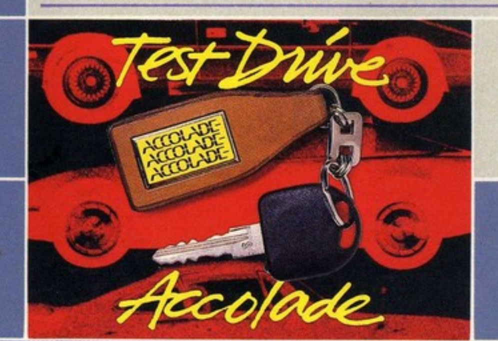
APPLE / IBM PC

■冰城傳奇再起戰鼓
■黑暗魔域問答集
■萬花筒般的Print Shop Companion
■凌依頻道開播
■明日之星——甘比的世界登台獻禮





76年年終票選龍虎榜揭曉



SEGA

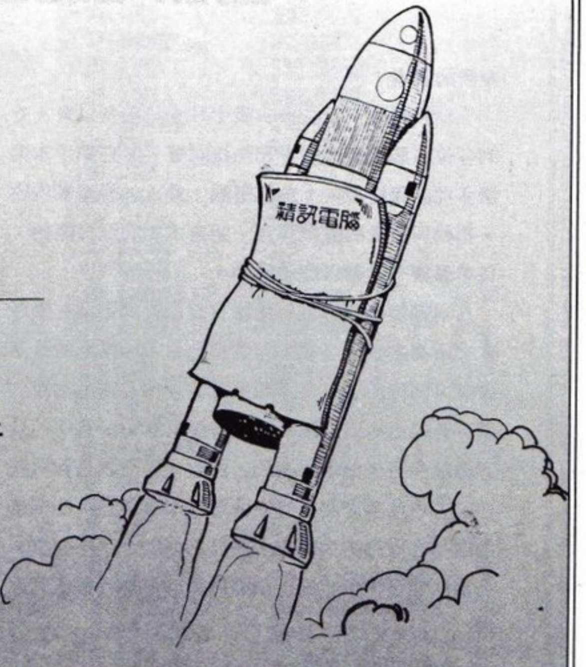
■越野機車 / 阿魯格的十字劍
忍者 / 世界籃球賽

18

精訊電腦新春特惠專案

搶得先機

面對五花八門的電腦資訊，
無論您是已遭湮沒，毫無頭緒，
或是汲汲追求，仍不得其門而入，
精訊電腦都是您最適當的選擇——



豐富的軟體介紹

尖端的遊樂快訊／深入的專題分析

篇篇都不容你錯過！

(1).訂閱特惠：

	一年	二年
新訂戶	1,000(比零購便宜200元)	2,000(比零購便宜400元)
續訂戶	900(比零購便宜300元)	1.800(比零購便宜600元)
贈　品	a.二百元折價券一張 b.會員證一年期 c.原版遊戲封面筆記本一本	a.二百元折價券二張 b.會員證二年期 c.原版遊戲封面筆記本二本

(2).凡原訂戶每介紹一名新訂戶，即贈送二百元折價券一張。
(請於劃撥單上註明)

(3).1—12期雜誌特惠價：(第一、二、三期業已絕版，請勿訂購
1—6本/每本60元，7本以上/每本50元。

(4).限郵購或至精訊門市部洽購，郵購總價不足100元(含100元)者，需另付掛號費18元。

(5).特惠期間至3月31日止。

!! 精訊電腦春季票選專案 !!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈回響，並且給予本刊諸多批評與建議。「精訊電腦」爲求加强編 輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刊讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刊編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認爲有所遺漏，意即你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在爲你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

(C)普通

本季在選票上增加了一些限制，評A的遊戲不得超過七個，評A和B的加起來不得超過十四個；也就是說，你可以選四個A和十個B，也可以評廿個C，都不會有任何限制。一旦違反了這個規定，這張選票將被視爲無效。

本季票選結果將刊登在六月的「精訊電腦」雜誌上，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在塡寫評價等級時，請寫英文字母的代號，並把同等級者儘量寫在一起。塡妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒卽可。謝謝！

1	漁歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡薩古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	船艦爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE
41	火鳳凰	FALCONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	[illegible]	[illegible]
45	[illegible]	FOOBLITZKY
46	野戰英雄	G.I. JOE

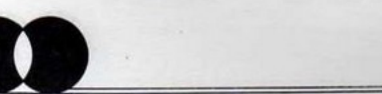




No.	中文名稱	English Title
47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS
51	入侵者	HACKER
52	末日文件	HACKER II
53	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰飛狼	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	鐵腕明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL
71	頑皮熊	MICROWAVE
72	糊塗礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	砲彈飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊傅雷特勒	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	蠶寶寶	SEPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	龍牌	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛航	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空戰	SPACE STATION
107	電動玩具場	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女梭哈	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BULKLER
122	卡達敘寶劍	SWORD OF KADASH
123	幫辦	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES
133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子特派員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO
150	星際航艦	STARFLIGHT
151	向上帝借時間	BORROWED TIME
152	世界高爾夫巡迴賽	WORLD TOUR GOLF
153	肉搏大賽	BOP'N WRESTLE
154	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS




155	世界摔角冠軍賽	CHAMPIONSHIP WRESTLING
156	征服兵團	LORDS OF CONQUEST
157	大魔域	THE NEVERENDING STROY
158	瘋狂彈珠	MARBLE MADNESS
159	歐洲戰場	THEATRE EUROPE
160	帝魔之怒	WRATH OF DENETHENOR
161	古屋驚魂	THE ROCKY HORROR SHOW
162	魔法門	MIGHT AND MAGIC
163	職業摔角	TAG TEAM WRESTLE
164	JET日本飛行風景磁片	JAPAN SCENERY DISK
165	海戰之狼	SUB BATTLE
166	幽靈戰士III	FANTASIE III
167	明星杯棒球賽	CHAMPIONSHIP BASEBALL
168	冰城傳奇 II	BARD'S TALE II
169	奇異王國	REALM OF IMPOSSIBILITY
170	銀河鐵衛	STARGLIDER
171	戰場之狼	COMMANDO
172	血型占星術	
173	星河戰士	MX-151
174	卡門聖地牙哥II	WHERE IS CARMAM (USA)
175	裝甲勁旅	MECH BRIGADE
176	屠龍戰紀	DRAGON ODYSSEY
177	高爾夫球名人賽	WORLD CLASS LEADER BOARD
178	職業保齡球大賽	10TH FRAME
179	明星杯美式足球賽	CHAMPIONSHIP FOOTBALL
180	A5計劃	PSI-5 TRADING COMPANY
181	飛行坦克	GUNSHIP
182	黑暗魔域	REALMS OF DARKNESS
183	太空密使	SPACE QUEST
184	戰爭上古代藝術海戰篇	ANCIENT ART OF WAR AT SEA
185	601中隊	ACE OF ACES
186	保皇騎士	DEFENDER OF CROWN
187	超級模擬飛行	ADVANCED FLIGHT SIMULATOR
188	天命勇士人物編修程式	DESNITY KNIGHT EDITOR
189	塔莫崙戰士	LEGACY OF ANCIENT
190	百戰飛狼II	INFILTRATOR II
191	星戰防衛計劃	S.D.I.
192	飛天戰神	THEXDER
193	午夜謀殺俱樂部	KILLED UNTIL DEAD
194	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS
195	黑魔城	DARK CASTLE
196	魔法彈子檯/超級跑車	PINBALL WIZARD/TEST DRIVE




--讀者服務--

精訊電腦遲來了嗎？

補書查詢服務

精訊電腦雜誌每期在當月十日全省統一寄發，但近日因郵局大宗郵件激增，處理上難免有延誤或遺失：正常情況下，您應該在十二日或十三日收到當月雜誌，最遲不會超過一星期。

超過一星期未收到雜誌的讀者，請來電，本社一律以限時補寄。

本社上班時間
上午9:00--12:00
下午1:30--6:00

訂閱一年1000元/兩年2000元
地址：台北市10206重慶北路1段22號6樓
郵撥帳號：0797234-8
讀者熱線：(02)571-3657.511-4012

精訊電腦春季讀者票選單

編號	評價		編號	評價
1.		11.		
2.		12.		
3.		13.		
4.		14.		
5.		15.		
6.		16.		
7.		17.		
8.		18.		
9.		19.		
10.		20.		

- 姓名 ________
- 性別 ________
- 住址 ________
- 電話 ________
- 年齡 ________
- 職業 ________
- 使用機型 ________

註：讀者可於一至廿行中均塡寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

77.3.4500

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，深受電腦玩家的喜愛。現為加強對玩家的服務，只要你填妥下列表格中的資料並寄回，本公司將為你定期寄上最新產品目錄，謝謝！（若已填寫過，請勿重覆）

姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
中華民國77年３月10日18期出版
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

顧　　問／林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／李培民
主　　編／鄭洵錚
編　　輯／鄭彩娥　鄭瓊芬
美術編輯／李盛芳　蔡文姬
特約作家／宋明義　高文麟　徐政棠　徐人強
劉陳祥　鄭明輝　西門孟
發行業務課／胡定宇　劉昭毅
廣告業務課／李永進
會 計 組／陳加桂
發 行 所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號６樓
電　　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印 刷 所／鴻欣印刷有限公司
地　　址／台北市承德路57巷２之２號
電　　話／5224824・5631622
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　　址／台北市南京西路262巷11號
電　　話／5620282・5628587
法律顧問／統領專利商標法律事務所
地　　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

零售價每本100元　訂閱一年十二期新台幣1000元
港澳地區一年訂費ＵＳ＄70元(含郵資)，掛號外加ＵＳ＄10元，滙票或支票付款皆可，請寄精訊電腦雜誌社。



目錄

新遊戲推薦

遊戲攻略篇

應用集

交流道

18

中華民國77年 3月10日
〈第二卷・第六期〉

編輯室手記

資訊爆炸了，炸得人人無處可逃，紛紛躲至電腦前積極鑽研電腦新知，如果你從來都沒有摸過電腦，那你就落伍了！「凌依頻道」就是為那些自覺絕緣於電腦的讀者所開闢的專欄；凌依先生累積教學的經驗，由淺入深循序開拓你的電腦世界，你會發現除了玩Game之外，電腦還有好多令你拍案叫絕的功能。可別蹉跎了好時機，或許你才是真正的電腦奇葩呢！

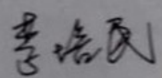
Apple Ⅱ GS，這個蘋果公司暱稱為「甘比」的明日之星，由於其極具親和力的操作功能，和懾人的圖形音效，使得它在個人家庭電腦市場上，已經逐漸形成氣候。本刊有感於國內Ⅱ GS 的資訊貧乏，特請葉堂祺先生執筆開闢「甘比的世界」，內容包羅了消費熱線、新口味櫥窗、小秘笈與健診中心等專題，是擁有甘比的使用者掌握新資訊的重要管道。

問答集形式的遊戲攻略篇，向來為讀者所喜愛，但卻是最難的寫作方式。鄭明輝先生以自行設計的問題與解答，配合精心繪製的地圖，為所有「黑暗魔域」的玩家陳述其歷險的過程，相信是該遊戲者自我測驗的一大良機。

精訊電腦曾於第二期刊登高難度的「冰城傳奇」的解答，由於對玩家的助益甚大，深受好評。但現該期雜誌已告絕版，眾多十六位元的玩家籲請重刊該文；適逢本刊取得ＥＯＡ公司出版的暗示集，遂以日誌的手法，藉「冰城傳奇再起戰鼓」一文，綜覽該遊戲的重重險阻；佳文難得，機會難再！

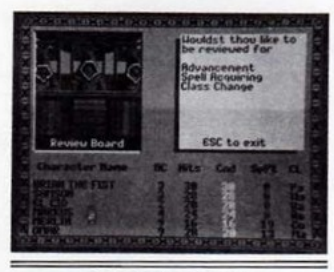
七十六年年終讀者票選龍虎榜的抽獎名單已揭曉，在此恭喜中獎的讀友，並感謝所有投票者的熱心參與；由於此次投票相當熱絡，本刊將持續舉辦，以昭民意。

此外，讀者在參加跳蚤市場時，往往以稍低於原價的價格出售，忽略了目前市場的行情，而造成轉手不易。為此建議諸位在定價時，必得考量到目前的行情，方不致造成買賣困難，而失去本利提供場地的意義。

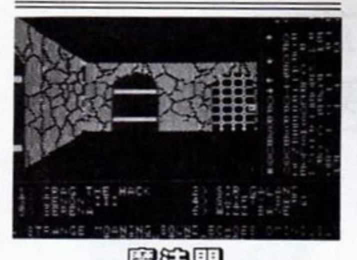


七十六年年終讀者票選龍虎榜揭曉

／執行製作　鄭明輝



冰城傳奇 II



魔法門



飛行坦克

這次年終票選由於有抽獎的關係，果然比前季踴躍了許多，所收到的選票有前一季的兩倍之多。

新推出的「飛行坦克」果然不同凡響，一舉進到第四名；「冰城傳奇 II」和「魔法門」分佔二、三名，顯示 3－D 迷宮冒險遊戲的擡頭；而一向受歡迎的老Game「決戰富士山」和「飛狼突擊」也因爲新遊戲的不斷推出，又降了不少名次。底下便公佈抽獎結果：

上季名次	本季名次	遊戲名稱(編號)	英文名稱	評價 總分	A	B	C
1	1	創世紀IV(139)	ULTIMA IV	1460	265	41	12
5	2	冰城傳奇II(168)	BARD'S TALE II	959	172	31	6
7	3	魔法門(162)	MIGHT & MAGIC	782	119	56	19
--	4	飛行坦克(181)	GUNSHIP	778	142	21	5
3	5	飛輪武士(9)	AUTODUEL	745	118	48	11
2	6	古德奈上校(19)	CAPTAIN GOODNIGHT	728	115	46	15
7	7	忍者秘術(73)	MOEBIUS	680	99	55	20
10	8	星際航艦(150)	STAR FLIGHT	601	95	37	15
18	9	冰城傳奇(128)	BARD'S TALE	587	86	46	19
4	10	決戰富士山(61)	KARATEKA	563	68	59	46
12	11	創世紀III(138)	ULTIMA III	561	69	61	33
16	12	戰爭上古代藝術(127)	ANCIENT ART OF WAR	560	79	47	24
11	13	銀河鐵衛(170)	STAR GLIDER	547	60	67	46
17	14	百戰飛狼(58)	INFILTRATOR	496	50	71	33
15	15	幽靈戰士III(166)	PHANTASIE III	487	65	44	30
14	16	全天候戰鬥機(59)	JET	484	53	62	33
19	17	帝魔之怒(160)	WRATH OF DENETHENOR	472	64	44	20
6	18	極地之狐(8)	ARCTICFOX	433	49	51	35
13	19	二十一世紀公路戰(95)	ROADWAR 2000	429	49	48	40
9	20	飛狼突擊(93)	RESCUE RAIDERS	424	50	44	42

■中獎名單

頭獎 鄧凱文 板橋市大智街42巷2弄1號

貳獎 湯大明 台北市北投區義理街68號之一3樓
陳冠帆 嘉義市溪興街153巷12弄43號3樓之一
駱永和 台北市內湖區康樂街88號1樓
徐旭榮 桃園縣八德鄉大福村青溪一街3號
姚永燦 台北市金門街24巷12號之二2樓

参獎 邱坤迪 高雄市三民區建工路305號
陳文熙 新莊市中正路334巷39弄10-1號2樓
陳佳文 台北市永康街23巷40-1號1樓
邱哲寬 台南市成功大學勝利一舍141室
黃仲豪 台北市敦化南路300巷29號1樓
郭見銘 雲林縣斗六市雲林路一段39號
藍皓誠 彰化市自強路298巷6-5號
姚敬漢 桃園縣龍潭鄉中興村(路)240巷1弄11號
楊博文 台南市東寧路510巷26弄3號
劉邦宏 台北縣蘆洲鄉信義路42-10號2樓

肆獎 廖家斌 台北縣永和市自由街77巷6弄1號
吳作霖 台北市龍江路429巷6號3樓
陳文鋼 台北市汕頭街120號4樓
曹兆璽 彰化市龍山里中興莊61號
蔡志強 台北縣土城鄉裕民路67巷32號3樓
郭獻哲 台北市北安路821巷2弄7號3樓
陳昌暉 台北市撫遠街211巷49號2樓
李定洋 台北市三民路180巷27號3樓
李明達 高雄縣岡山鎮後協里通校路107號
田肇坪 台北市信義路5段150巷401弄38號2樓
林時慶 板橋市漢生東路103巷4號5樓
朱柏仰 台北市仁愛路4段300巷20弄3號7樓
張泮亭 台北市松山區光復南路46巷32號2樓
王博文 板橋市三民路2段正泰四巷4-2號
姜詠韶 台北縣新店市中華路60巷30號3樓
陳俊甫 花蓮市郵政101號
謝在垚 新竹市西大路736巷35弄9號
周書賢 新竹市30022西大路736巷19弄39號
詹國群 台北市10116民生西路423巷27弄2號
蔡慶錚 台南市北區70422北門路2段15巷2號

伍獎 梁國超 嘉義縣水上鄉60809忠和村11鄰12-18號
王山月 台北市士東路46巷18-1號4樓
陳立民 台北市松山區吳興街250號男舍105室
何瀚璋 台北市士林區德行東路379巷4弄6號
簡誌成 台北縣中和市興南路1段90號3樓
唐慶龍 台北縣土城鄉仁愛路170巷6號4樓
王興民 台北市11701景美區溪口街28巷1號3樓
吳孟修 台南市70127長榮路3段66巷47弄1號
黃健忠 台南縣佳里鎮鎮山里202-12號
簡聖霖 宜蘭市26013泰山路86巷10弄18號
吳振彰 中壢市延平路308巷21號
鄭永松 高雄市三民區陽明路76號5樓
劉遵五 台北市金山南路2段92巷18弄1號2樓
莊家芳 台中市40432文祥街63號
張仁俊 台中市40659五中巷22弄2號
湯智翔 彰化市進德路1巷10-6號3樓
陳獻瑞 台中縣梧棲鎮西建路61號
陳右政 永和市秀朗路2段24巷25弄24號
辛勇德 台中市南區40204光明七巷13號
黃裕翔 台北市復興南路1段107巷5弄27號4樓
蔡大仁 高雄市行信路8-2號
李紀新 台北市牯嶺街94-1號7樓
余恩岷 高雄市中山一路67號
何正昌 台北市安和路79號4樓
陳信宏 台北市石牌尊賢路302巷9號
何明澤 台中市五廊街124號5樓之5
翁誌隆 高雄市三民區80752建興路264巷41號
于立中 台北縣新莊市民本街23巷17號3樓
蔣震坤 高雄市苓雅區80202五福一路31號
周毓坤 永和市忠孝街34巷12弄3號3樓
邱俊裕 高雄市前鎮區崗山橫街120號
劉建谷 台北市士東路25巷8弄1號
林兆偉 台北市10621永康街23巷17號4樓
莊順發 台北縣蘆洲鄉中山一路120巷7弄31-4號5樓
洪瑞陽 桃園市中山路244號
林千哲 台北市光復南路421巷89號1樓
吳立國 台中市三民路2段61號
吳宗儒 台北市新生北路2段41巷12號3樓
許懷中 高雄縣梓官鄉82601中崙路299巷16號
陳志誠 台北市10603金山南路2段31巷39號





BEST 20

累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

機種縮寫名稱的全文：

- Apple II ……… AP
- IBM-PC ……… IBM
- ATARI 400/800 ……… AT
- ATARI 520ST ……… ST
- Commodore 64 ……… C64
- AMIGA ……… AM
- MACINTOSH ……… MAC

ROC

[動作]：動作　[冒險]：冒險　[角色扮演]：角色扮演　[工具程式]：工具程式　[迷宮歷險]：迷宮歷險　[模擬]：模擬　[博奕]：博奕　[戰略]：戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	種類
1	1	創世紀 IV		✓		✓	✓		✓	Origin Systems	角色扮演
2	2	古德奈上校		✓		✓				Broderbund	動作
3	3	鷹式戰鬪機		✓	✓	✓	✓		✓	Microprose	動作、模擬
4	4	火狐狸	✓	✓		✓		✓	✓	Electronic Arts	動作
5	5	飛輪武士		✓		✓			✓	Origin Systems	角色扮演
6	6	卡達敘寶劍		✓	✓	✓				Polarware	角色扮演、動作
7	7	幽靈戰士		✓	✓	✓	✓		✓	SSI	角色扮演
8	8	硬式棒球		✓	✓	✓	✓	✓	✓	Accolade	動作
9	9	忍者秘術		✓	✓	✓				Origin Systems	角色扮演
10	10	冬季奧運會	✓	✓		✓	✓	✓	✓	Epyx	動作
12	11	全天候戰鬪機		✓		✓	✓			subLOGIC	模擬
13	12	百戰飛狼		✓		✓	✓			Mindscape	動作、模擬
11	13	綠寶石爭奪戰		✓	✓	✓				SSI	角色扮演、動作
14	14	魔殿三部曲		✓	✓	✓	✓		✓	Epyx	角色扮演
15	15	夏季奧運會 II		✓		✓	✓			Epyx	動作
16	16	魔鬼剋星		✓		✓	✓			Activision	動作
17	17	魔界神兵		✓	✓	✓				SSI	角色扮演
18	18	虎膽妙算		✓	✓	✓				Epyx	動作
19	19	綠林傳奇		✓		✓	✓			Windham Classics	角色扮演
20	20	七寶奇謀		✓		✓				Datasoft	動作





TOP 20(ROC) 是國內二月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司一月廿一日到二月廿日，中文説明書的銷售數量累積計算而得。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	種類
—	1	百戰飛狼Ⅱ		✓		✓	✓			Mindscape	
—	2	塔莫斋戰士		✓		✓				Electronic Arts	
—	3	黑魔城					✓	✓	✓	Silicon Beach	
—	4	星戰防衛計劃				✓	✓	✓	✓	Mindscape	
—	5	春之石		✓		✓	✓			SSI	
9	6	魔法門		✓		✓	✓			New World Computing	
6	7	飛行坦克				✓	✓			Microprose	
8	8	創世紀Ⅳ		✓		✓	✓		✓	Origin Systems	
14	9	漁歌麻將					✓			Kingformation	
1	10	保皇騎士	✓			✓	✓		✓	Mindscape	
7	11	冰城傳奇	✓	✓		✓	✓		✓	Electronic Arts	
11	12	星際航艦					✓			Electronic Arts	
16	13	血型占星術					✓			Kingformation	
15	14	廿一世紀公路戰		✓		✓	✓		✓	SSI	
5	15	戰爭上古代藝術(海戰篇)					✓			Broderbund	
—	16	百戰飛狼		✓		✓	✓			Mindscape	
12	17	戰爭上古代藝術					✓	✓		Broderbund	
2	18	硬式棒球		✓	✓	✓	✓	✓	✓	Accolade	
10	19	全天候戰鬥機		✓		✓	✓			subLOGIC	
—	20	星河戰士		✓						Kingformation	





排行來源：

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	機種
4	1	GUNSHIP 飛行坦克				✓	✓			Microprose	
6	2	SUB BATTLE 海戰之狼		✓		✓	✓	✓	✓	Epyx	
1	3	MIGHT AND MAGIC 魔法門		✓		✓	✓			New World Computing	
2	4	WHERE IN THE USA CARMEN SANDIEGO?		✓		✓	✓			Broderbund	
3	5	THE BARD'S TALE Ⅱ 冰城傳奇Ⅱ		✓		✓				Electronic Arts	
—	6	LEGACY OF THE ANCIENTS 塔莫斋戰士		✓		✓				Electronic Arts	
7	7	SHANGHAI 龍牌	✓	✓		✓	✓	✓	✓	Activision	
—	8	BEYOND ZORK	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Infocom	
12	9	MIDI MAZE							✓	Hybird Arts	
5	10	BARBARIANS							✓	Psygnosis	
—	11	WIZARDRY Ⅳ 巫術Ⅳ		✓						Sir-Tech	
8	12	CHESSMASTER 2000 棋王2000	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Electronic Arts	
—	13	MANIAC MANSION		✓		✓				Lucasfilm Games	
—	14	ADVANCED FLIGHT SIMULATOR 超級模擬飛行		✓		✓	✓			Electronic Arts	
11	15	GANTLET				✓			✓	Mindscape	
—	16	XEVIOUS				✓			✓	Mindscape	
9	17	DEFENDER OF THE CROWN 保皇騎士	✓			✓	✓		✓	Mindscape	
—	18	TRUST & DETRAYAL LEGACY OF SIBOOT	✓							Mindscape	
10	19	PHANTASIE Ⅲ 幽靈戰士Ⅲ		✓		✓			✓	SSI	
—	20	SOLITAIRE ROYALE					✓			Spectrum Holobyte	

TOP 15

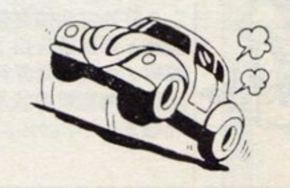
任天堂·日本

排行來源：
TOP 15（任天堂）取材自「FAMILY COMPUTER」

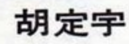
上月名次	本月名次	遊戲名稱	出版公司	價格	種類
—	1	職業棒球'87	NAMCOT	¥3,900	
—	2	鬼太郎2	BANDAI	¥5,500	
3	3	桃太郎傳説	HUDSON	¥5,800	
—	4	巫術	ASCII	¥5,800	
1	5	中山美穗入學記	NINTENDO	¥3,500	
4	6	太空戰士	SQUARE	¥5,900	
—	7	家庭賽車	NAMCOT	¥3,900	
2	8	聯盟棒球賽	KONAMI	¥2,980	
8	9	美國職業拳擊	NINTENDO	¥5,500	
—	10	Konami世界	KONAMI	¥5,500	
10	11	家庭網球	NAMCOT	¥3,900	
—	12	怪獸帝國逆襲2	BANDAI	¥3,300	
7	13	SD戰士	BANDAI	¥3,300	
11	14	星際大戰	NAMCOT	¥4,900	
—	15	超級瑪俐兄弟	NINTENDO	¥2,500 ¥4,900	

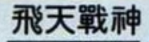
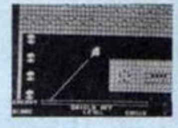
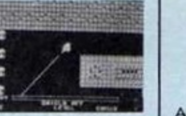






AP & IBM作品 遊戲評論

評論員	塔莫崙戰士  AP(200元) EOA發行	黑魔城  PC(200元) Three-Sixty發行
 **李培民** 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。為此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game眞是旣快樂又痛苦！	9 遊戲一開始的立體迷宮就具有深深吸引人的條件，而往後每一個櫥窗下的世界更有令人一窺究竟的欲望，這是一個極爲成功的RPG 。除了畫面漂亮外，內容的引人入勝以及容易進入狀況是它最大的優點。	8.3 光是標題畫面上的隆隆雷聲就有不凡的氣勢，而遊戲中每個角色的誇張動作更是一絕，配合著喊叫聲，眞不是蓋的。雖然ＰＣ版的語音效果與麥金塔版相差甚多，但畫面也是夠好的了，不過遊戲稍嫌難了點，是近期內ＰＣ上較爲傑出的動作遊戲。
  **胡定宇** RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是……。攻略本呢？	8.8 如果你曾被「天命勇士」、「魔法門」搞得七橫八豎，「塔莫崙戰士」告訴你一個好的RPG不一定要把遊戲者整得灰頭土臉，而且保證你會對它稱讚有加。劇情緊湊，圖形好得沒話說，贊曰：正！	8 這遊戲本來是寫給麥金塔的，如今十六位元上也有了這個遊戲，畫面做的很不錯，音效也很棒，只不過速度比麥金塔的版本慢了一些，如果使用ＡＴ來玩那就剛剛好。
 **高文麟** 很久以前，有一個小孩得到創世紀Ⅱ的磁片，故事由此開始……後來；出現了一個叫ＫＡＯ的怪人，ＲＰＧ是他的第三生命，他堅信ＲＰＧ的傳說將永遠流傳。	9 相當好的RPG，對畫面處理有特殊之處，遊戲進行也饒富趣味；可惜的是故事性較弱，但是這種比較趨於任天堂式的遊戲方式，在Apple 上可是首見。對了！「塔莫崙戰士」有相當不錯的畫面和音效哦！	8.4 看過Macintosh 版的人對於ＰＣ版的音效可能會覺得不滿意，但是就ＰＣ的觀點來看，「黑魔城」可以算得上中上級的作品。隨著J.S. Bach 那段懾人的音樂 ，只見黑魔城的大門緩緩開啓，喜歡玩動作型遊戲的你，不妨試一試！
 **鄭明輝** ３Ｄ迷宮地圖畫得我兩手發麻，解謎過程白了我兩根頭髮，但我還是覺得很過癮。請千萬別誤會我是被虐待狂哦！	8.5 彩色螢幕的效果非常漂亮，型態和「魔界神兵」沒什太大的差別，可說是其續集；本遊戲的結構卻好很多，即使不考慮畫面因素（沒有彩色螢幕），可玩性仍是很高。	8 「黑魔城」這個遊戲本來只有Macintosh 版本，相信參加去年十月讀者會的朋友們一定印象深刻，逼眞的音效、細膩的圖形，令人嘆爲觀止，雖然ＰＣ無法做到像Macintosh 那樣的好，但也算是一個難得的動作遊戲。

星戰防衛計劃	 飛天戰神	星河戰士(3.0版)
 PC(200元) Mindscape發行	  PC(140元) Sierra On-Line發行	 AP(350元) 精訊資訊發行
這個「保皇騎士」的姐妹作，除了維持同等的畫面水準之外，更強調了動作方面的要素，使得本遊戲的節奏十分緊湊。當然其中免不了又要救女主角，當男主角殺進蘇俄太空戰，在激烈的槍戰後與女友互相擁抱，場面仍是極爲動人的。	與任天堂幾乎是一模一樣的遊戲。在EGA 的效果下，畫面更是細緻萬分，雖然背景音樂時常會無緣無故的中斷，但ＰＣ能達到這種程度，已算難能可貴的了。	我個人比較偏好這一類動作成份居多的ＲＰＧ，棋盤佈陣式的兩軍對峙方式與空手道式的兩人對打是最大的特色。此外，地下城、野外、城鎮也都有吸引人的地方。新版可以說已去除了大部份的 Bug，並且縮減讀取程式的次數，這是相當重要的。
自從在Atari 上看過這個遊戲後，覺得在十六位元上的版本差了些，不過一玩之下覺得很不錯，主要是這遊戲的內容很棒，你要擊毀敵人的戰艦及防止飛彈攻擊，很值得一玩。	這本來是任天堂的遊戲，如今轉移到十六位元來了，還算不錯，畫面及音效都做的很相近，遊戲的速度也不慢，只不過沒有無敵密碼就比較不好過關了。	玩過以前的版本後，總覺得遊戲上有些缺點，畫面也有些差，現在新版本出籠，也針對了以前的缺點做了改進，速度也加快了，畫面也比以前好看多了，可以玩玩看。
好棒的遊戲！這是 SDI 給我的初步印象。事實上，SDI的確是一流的：細緻的畫面、簡明的操作規則，再配上富麗的進行過程，SDI 是一個有ＰＣ的人都該玩的遊戲；它也的確配得上遊戲上品的評價。	漂亮的任天堂翻版！「飛天戰神」雖然是一個老遊戲，但是在翻製成ＰＣ版後，整體感覺比過去流暢了許多，速度感和節奏感都不錯，可惜音效略有瑕疵。但無論如何，它仍是一個相當可玩的遊戲。	接觸到3.0版的星河戰士，的確感到一股全新的氣息，從細緻的標題畫面就能了解昭毅爲3.0版下的工夫。敵人似乎更爲狡猾、更具思想，另一些改進也使得整個遊戲進行得更合理。反正，3.0 版的MX-151 比過去更具可玩性了。
多變化的遊戲內容，一見就令人豎起拇指叫聲「好」！遊戲中模擬了目前雷根政府正大力進行的星戰防禦計劃，讓人有熟悉親切的感覺，是個十分值得一玩的遊戲。	我一向不太喜歡由任天堂改到電腦的遊戲，因爲玩電腦通常都沒有彩色螢幕，而任天堂的遊戲一向注重色彩的變化，因此先天條件就不太好，況且「飛天戰神」又不是個非常有趣的Game，所以分數差點也是難免的。	我是「星河戰士」的測試人員之一，因此我深深的了解，劉昭毅先生爲3.0版花了相當大的心血，所有曾經發生過的錯誤、不合理的地方，都已一一的加以修正，是所有喜歡 RPG 的朋友，不可錯過的中文遊戲。

任天堂作品



評論員

評論員		Konami世界	冰上曲棍球
		 卡匣版 ¥5,300 Konami發行	磁片版 ¥2,500 Nintendo發行
	**李培民** 每天都接到無數通電話詢問Game 的問題，上至有無新Game 下至如何過關。爲此，天天追尋新Game ，探究舊Game ，玩Game 眞是既快樂又痛苦！	6.5 雖然有多位曾經暢銷一時的遊戲主角前來助陣，但整個遊戲卻絲毫見不到有任何創意，就猶如一鍋大雜燴，光看KONAMI 小姐用腿踢人的幼稚舉動就不禁要令人嘆氣！我想它唯一的優點便是在一卷卡匣上同時能夠擁有許多首動人的主題音樂。	7.8 使複雜的運動競賽單純化是任天堂公司的拿手好戲，雖然它的畫面品質不是很好，但整個遊戲的流暢度極佳。遊戲的操縱簡單及球員的胖瘦高矮各有所長，是它最大的優點。
	**胡定宇** RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是……。攻略本呢？	8 Konami 世界是個很不錯的遊戲，它裏面融合了以往Konami 公司所出的遊戲，例如：「月風魔傳」、「大金剛」、「惡魔城」……等，將各個遊戲的主角集合在Konami 世界中，很有趣，很值得一玩。	6 還算可以啦！只是畫面不太好，不過遊戲的趣味還算不錯，裏面也包含了曲棍球很多的細節，例如暴力，單挑可不流行，都是打群架的！
	**林繼鍠** 每個Game 都不如大型電玩是最令人傷心的事，凡是有大型電玩改寫的遊樂器版本，哼！我都會毫不留情的批評一番，除非它們比得上大型電玩。	7 這個遊戲的構想相當新鮮，將Konami 過去幾個賣座的遊戲主角融合在一個遊戲中，但是畫面略顯雜亂、人物有點笨拙，不過音樂却是一流的；遊戲進行也還算蠻容易的，可以玩一玩。	4 任天堂公司所出的球類遊戲之一，特色之一是可以選擇選手的體形。胖的人雖然跑得慢但撞人技術可是一流的，瘦的人則相反。圖形色彩太單調，實在不怎麼樣。
	**劉昭毅** 每當有新Game 推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等著我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	8 正如這卷卡匣的名字一樣，在Konami 世界中不僅可見到以往熟悉的主角和背景，連背景音樂都讓人感到如此親切、懷念。擁有此塊卡帶，如擁有所有Konami 歷年來精心出品的傑作一般。Konami 世界實在是一塊不可多得的紀念性卡匣。	7.8 讓我第一次在運動類遊戲中看到打群架的就是「冰上曲棍球」。在遊戲開始時，可讓你依順位來選擇隊友，在比賽中也允許你撞人，甚至持棍打人。「冰上曲棍球」可說是一個趣味橫生的運動遊戲。

45° 40° 37° 30° 20° 10° 0°

巫術 I	太空戰士	女刑事 III
卡匣版 ¥5,800 ASCII發行	卡匣版 ¥5,900 Square發行	卡匣版 ¥5,300 Toei發行
7 比起Apple上的「巫術」有明顯的改進，而且能夠讓你任意設定成英語或日語模式，這樣對不懂日語的玩家是十分方便的。不過，這類迷宮型的RPG 本來就極爲沈悶了，再加上催眠曲似的配樂，玩這遊戲能夠不睡著那眞是太難的。	8 搞不懂爲什麼會把這個遊戲稱爲「太空戰士」，不過它倒是截至目前爲止任天堂上最細膩的RPG ，尤其是四位主角的造型，有攻擊逃跑的動作，甚至連受傷時都會蹲下來；至於其他種種則與「勇者鬪惡龍」系列極類似，是個水準不錯的RPG。	6 與MK Ⅱ的「女刑事Ⅱ」比起來，它有較多的動作成份，但遊戲畫面與內容則遜色許多，除了不斷以三位女主角攻擊像猴子般的忍者之外，我實在看不出還有其他任何好玩之處！
5 這遊戲在Apple 上已見過，但因爲都是用線畫的立體迷宮，所以不感興趣。現在任天堂上也有了，一看之下，畫的是比較好看，敵人也比較生動，不過，還是太單調了，尤其在練功時常常會想睡覺。	9 太棒了，足以比美「勇者鬥惡龍Ⅱ」，畫面及音效都是一流的，新的戰鬥模式更是吸引人，其中人物的動作也很細緻，最大的好處是這個遊戲不用打密碼，可直接存在卡帶中，很值得玩。	7 這是在日本很受歡迎的節目，如今任天堂將它做成遊戲也很有意思，其中三位女刑事使用不同的武器去打擊敵人，畫面還算不錯，這遊戲也是需要練功，只是密碼太長了。
4 從電腦上改寫過來，爲第一個可以用英、日文切換的RPG遊戲。可是整個遊戲玩起來太過沈悶，戰鬥時螢幕上只有訊息，沒有一點動作和特殊音效，而且全部都在地下迷宮進行，所以玩起來似乎不太有意思。	8.5 可說是任天堂 RPG中數一數二的好遊戲，遊戲構思之細緻更是其他遊戲所不能比的。怪獸上百種；黑、白法術六十四種；武器、防具各四十種；舟、船、飛艇三種交通工具；不同的職業六種，再加上卡匣上有電池記憶的裝置，更具可玩性。	3 故事取材自日本單元劇，筆者第一次拿到這個遊戲時，根本不知道如何玩。人物造型簡單，不過以任天堂而言，人物動作還算快，遊戲的Bug很多，敵人時常會卡在牆壁上，不是個太好的遊戲。
7.6 這個「祖師爺」級的RPG，在任天堂版上顯然比 APPLE Ⅱ版上要好太多了。不僅可以切換平面或綫條，連訊息都可切換成英文或日文，可說是任天堂上一大改進。	7.9 一個典型的RPG，在遊戲過程中可發現不少前所未有的新點子，堪稱爲上乘之作。只可惜國人竟爲其取了一個絲毫不相干的名字——太空戰士，眞是讓人感到痛心，這實在太沒水準了！	7.5 以遊戲方式而論，「女刑事Ⅱ」和前兩代並無太大變化，三個女主角在遊戲過程中隨時可替換上場，各以不同的武器打擊罪犯，讓人覺得蠻有意思的。

SEGA & PC ENGINE



評論員

衝破火網



卡匣版
¥5,800
Sega發行

阿修羅



卡匣版
¥5,000
Sega發行

評論員	衝破火網	阿修羅
 **李培民** 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。爲此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game眞是既快樂又痛苦！	8.5 這是第一個能夠讓你任意做360° 旋轉的超級戰鬥遊戲。它的每一關都較大型電玩長數倍，而且內容也做了些許的變動；雖然與大型電玩版相差仍有一段距離，但就八位元的軟體來講，還是打遍天下無敵手的了！	7.8 這是SEGA公司在「戰場之狼」與「怒」之後所推出的同類型藍波式遊戲，無論畫面、內容或流暢度都遠勝前二者，不過它的難度也相當高，除非兩個人一道玩，否則要想一個人打過本遊戲，那實在太難了。
 **劉昭毅** 每當有新Game推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等著我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	8 對大型電玩而言，「衝破火網」可說是歷年來最刺激的空戰遊戲，雖然在MARK Ⅱ上的效果比起大型電玩來有天壤之別，但對玩不起大型電玩（一次十五元）的人而言，玩MARK Ⅱ版已是很好的享受了！	7.1 玩「阿修羅」的感覺，就好像在玩任天堂的「怒」一樣。其實這兩個遊戲的型態可說是極爲類似，當然，前者的畫面比後者漂亮很多，在結構處理上也優越不少。
 **林元明** 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我平生最大的樂趣，唉！爲了新Game昨天我又失眠了。	8.6 SEGA公司首度推出4M（512K)超大容量的空戰遊戲，遊戲內容全部分爲十八關，每四關並可以實施空中加油，以補充飛機的燃料及彈藥。綜觀整個遊戲的內容與背景音樂都相當不錯，喜歡空戰遊戲的玩家千萬不能錯過！	7.5 藍波類型的戰爭遊戲，爲SEGA公司早期的作品。以目前的遊戲水準本遊戲實在有點落伍，無論在動作以及背景音樂方面，只能算是B級的遊戲。如果SEGA公司能夠再改寫程式並配上FM音源，這個遊戲或許還能夠起死回生。
 **徐政棠** 除了運動類的以外，我愛所有的Game，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要……。	8.5 當我第一次看到它的時候覺得十分失望，但是仔細一想，在八位元的機器上能做到這種水準，已是難能可貴了。它最大的特色是畫面絕不會有閃爍，或是二物體重疊時，有空隙的現象出現；而敵人的造型也做得十分用心。	7 這是個MKⅡ 上能容許雙人同時進行的少數遊戲之一。雖然它不能和大型電玩相比，但是它也擁有自己的特色。和普通的動作型遊戲一般，「阿修羅」也需要玩家勤練才能熟悉敵人的動向。

亞力克斯Ⅱ	13,000公里大賽車	功夫
 卡匣版 ¥5,500 Sega發行	晶片版 ¥4,500 Hudson發行	 晶片版 ¥4,500 Hudson發行
8 利用旋轉式搖桿來控制亞力克斯的脚踏車，是挺新鮮的遊戲方式，基本上這是一個比較偏重技巧性的遊戲，雖然它沒有大魔王，但流暢的畫面、動聽的ＦＭ音源配樂以及刺激的脚踏車追逐，都能令人耳目一新。	7 它眞正是一個效果能直逼大型電玩的賽車遊戲，很可惜遊戲的設計有許多不合理之處，其最大的毛病是在轉彎處超車時，對方的車輛竟然會斜開且佔住兩個車道，眞讓人懷疑設計者是不是開過車。	8.8 第一次看到如此龐大的人物造型時眞是覺得不自在，但看久了之後反而覺得十分過癮。遊戲中每一位對手都有極細膩的動作及表情，無論在音效和畫面上均能發揮PC ENGINE的特長。
7 一個蠻有趣的遊戲，畫面造型活潑生動，遊戲過程輕鬆有趣，是個很適合初入門者玩的遊戲。當全家都想玩遊戲的時候，「亞力克斯Ⅱ」是個不錯的選擇。	8.2 本遊戲可說是目前遊樂器的賽車類型中，畫面最漂亮的一個，給人的感覺不遜於大型電玩。開起來讓人大呼過癮，著實是個有PC Engine 的玩家不可錯過的好遊戲。	7.6 巨大的人物造型可說是功夫的特色之一，如果用 28 吋的電視來玩，主角的造型幾乎和手臂同大。雖然此遊戲的結構和當年任天堂的「成龍」類似，但玩起來仍讓人覺得津津有味。
8.4 本遊戲無法使用一般之搖桿，必須使用隨卡匣附送之專用搖桿，這支搖桿非帶精緻，也使這個卡匣的附加價值提高不少。遊戲中亞力克斯騎著BMX 越野自行車在陸海空三棲活動自如，是一個不錯的運動冒險遊戲。	9.3 綜觀這個遊戲有二大特色：引擎的音效設計與手排擋的變換非常眞實，幾乎接近眞實的開車感覺。整個畫面也非常流暢，路面的高低起伏與撞車的場面都處理的不錯，以Hudson 第一次推出的賽車遊戲即有如此成績，實在相當難得。	9.2 Hudson 公司爲打響PC Engine 的知名度與展示其强大功能，而精心設計的功夫動作遊戲。遊戲中巨大的人物造型與過關時背景顏色的切換，在在都顯示出該機型硬體與軟體之完美結合，是個一流的功夫動作遊戲。
8.7 本遊戲並不是一個繼「亞力克斯大冒險」之後的RPG；相反的，它是一個別出心裁的動作性遊戲。配合包裝內附的特製搖桿，玩家必須用一個旋轉鈕和按鍵來控制亞力克斯的行動方向，是一個可玩性很高的遊戲。	6 雖然有很多朋友對這個遊戲十分熱衷，但我卻對它十分失望。較大的造型和鮮豔的色彩原本就是PC Engine的優點，但是除去這二項因素，我覺得這個遊戲比MKⅢ的「高速賽車」還差——欠缺臨場感！	9 一個高水準的武打遊戲。遊戲過程中每一個敵手都有一定的招式和弱點，只要一一加以破解，不難打遍天下無敵手。功夫的人物造型是目前家用遊樂器中最大的，雖然有一點粗糙的感覺，但是尚能充分表現PC Engine的優點。

〈廣告〉

柏拉圖也瘋狂







話說一代哲學大師柏拉圖除了喜歡打任天堂外，最近又沉迷於「血型占星術」中，四處替人占卜未來，還發下狂言：不準的話，名字讓你倒著唸。其弟子ㄚㄚ心想非把師父這項絕招學來不可，卻苦無機會向師父問個究竟。這天，柏拉圖正揮著扇子在榕樹下乘涼，看起來相當愜意，此時不問更待何時。柏拉圖對話錄開始——

ㄚㄚ：「血型占星術」是誰搞出來的名堂？

柏拉圖：是西門慶的弟弟西門孟以中文寫成的。

ㄚㄚ：功能爲啥？

柏拉圖：可推算出一週內的運勢、生命韻律的高潮與低潮，甚至對你的性格、人際關係、健康狀況、人生觀和戀愛觀做分析並提出建議。根據資料顯示，今天是我的高潮期。

（難怪師父今天有問必答）

ㄚㄚ：師父快幫我算吧！要那些資料呢？

柏拉圖：只要出生年月日與血型即可。

ㄚㄚ：我的電腦可以用嗎？

柏拉圖：IBM PC／XT 及其相容電腦都可以用。

ㄚㄚ：好棒！好棒！那我也可以占卜未來了。（陣陣清風吹來，師父趕著去見周公，得趕快抓重點問）（先把師父搖醒）有沒有什麼特殊功能？

柏拉圖：當然有啊！本程式有許多功能鍵，只要輸入密碼，就可得到你所要的資料，例如：[F5] — [F2] — [F4] — [F1]：直接進入血型占星術相命。

ㄚㄚ：有沒有我愛聽的音樂啊？

柏拉圖：有啊！保證美妙絕倫、動人心弦。

ㄚㄚ：可不可以印出來送人？

柏拉圖：那你得借我的列表機，想借的話，就得看你的表現了！

（趕快幫師父端杯茶、搥搥背）

ㄚㄚ：哇！這麼多功能啊！那要賣多少錢啊！

柏拉圖：一般的PC占卜遊戲是900元，但……

（口袋裏只有400元）

ㄚㄚ：那師父你借我1,000元吧！我想「血型占星術」一定更貴？

柏拉圖：孩子！別傻了，每套只賣350元。

ㄚㄚ：喲呼！明天馬上下山去買，400元買「血型占星術」，再吃一碗三商巧福牛肉麪，還有剩呢！（一元）

遠遠走來一群人，卻看不清是何方神聖？該不會是山賊攻上來吧？愈走愈近，愈看愈清，人群中白人、黑人、黃種人皆有，不分男女老幼搖旗吶喊而來，旗上的字愈來愈大——

柏拉圖，快用血型占星術爲我們占卜未來吧！

血型占星術 P156

一片兩面　定價350元
適用機型：IBM PC/XT 及其相容電腦

精訊資訊有限公司

魔法彈子枱

英文名稱：Pinball Wizard
適用機型：IBM PC/XT, AT;256K
出版公司：Accolade
原版售價：US$39

「魔法彈子枱」(Pinball Wizard)，一流的彈子枱程式，這是我對她唯一想說的一句話。

「魔法彈子枱」是Accolade 公司發行的彈子枱遊戲，她不僅僅包含了一般彈子枱的操作功能，更有一點是Apple或PC 上任何一個彈子枱程式都比不上的，那是……，容我先賣個關子，待會兒再說。

「魔法彈子枱」遊戲進行之順暢、明快，比起Apple的「組合式彈子枱」(Pinball Construction Set)好了許多，大概就像「超級彈子枱」(Night Mission)一樣的水準；然而其精確、流暢的程度比後者更有過之。相信從這裡比較，各位讀者不難看出「魔法彈子枱」的火候了。







諸君在打彈子枱時，是否喜歡搖搖枱子，幫助彈子走對路線？是否曾把枱子搖壞了，拔腿就跑，一輩子不敢再走過那家店？嘿嘿，這種事那能公開承認？不過，「魔法彈子枱」提供了這項功能(是搖枱子，不是拔腿就跑)，而且你也的確可能會把枱子搖壞了。你一搖枱子，枱面就像十級大地震一樣，過癮極了！可是，一旦你把枱子給搖壞了，那可就完了；不但分數沒了，什麼都動不了，只好忍痛重新來過(當然心痛，我打了十多萬分呀！)。





「魔法彈子枱」的特點就是「搖」，我剛才賣出的「關子」就是這個！而其最大的優點在於「順」：球反彈、碰撞，都是那麼準確，不會給人不正常的感覺；而她的音效也實在不錯，值得一玩再玩。

「魔法彈子枱」內部提供了一個組合工作場地，我們可以依喜好設計自己的枱子，自行調配各式得分、加球、特別分數……。而其組合器使用又極簡單，在幾個配置上，比Apple的「組合式彈子枱」是好得太多了！

沒錯，如果你一年只玩一個彈子枱遊戲。那麼，「魔法彈子枱」將是你最佳的選擇！

/高文麟



高手

英文名稱：Top Guy
適用機型：AP,64K;IBM PC,640K
出版公司：Kingformation
原版售價：AP/NT$300 PC/NT$300



「當天神之劍刺入魔龍心中的霎那，它吸取了龍王深厚的法力，並凝聚一股衆魔皆懼的震懾力，而蛻變成龍之劍。這把靈劍因有著除魔的能力，使魔族感到有如芒刺在背，而急欲毀滅。

孩子，我們家族世代擔負著守護龍之劍的重任，由於長期防衛得當，魔族的行動一直受到壓制無法動彈。但現在，一個在暗中培養惡勢力的魔將已經蘊釀成熟，將魔掌伸了出來；它的第一個目標就是毀掉龍之劍。

孩子，我已年老，無力再保護這把劍，現在你是它的新任守護者。切記：劍在，人在；劍失，人亡！小心了，孩子！」

由於近一年來任天堂和SAGA等電視遊樂器的遊戲卡匣充斥市場，電腦遊戲上已許久不見動作類型的遊戲，而幾乎爲RPG的世界。筆者有鑑於此，便偕同施文馮先生聯手設計了一套新風格的動作類遊戲——高手（Top Guy）；遊戲的Apple版由筆者負責，PC版則由施先生設計。



「高手」的遊戲架構一反傳統作風，改由女孩子擔綱。這批著泳裝的娘子軍不但身手甚爲了得，還有飛刀（Apple版）、飛鏢（PC版）和盾牌等武器助陣；但與之對敵的魔兵魔將也非等閒之輩，非但有著與你相同的武器，再加上個吐火襲擊的絕招，常常令你防不勝防。

遊戲中最具挑戰性的部分便是迷幻陣（Apple版）和迷宮陣（PC版）。在迷幻陣中，無論什麼動作，都會留下殘影。你必須在衆多殘影中找出自己；最恐怖的莫過於武器也留下殘影，使你難以判斷怪物是否有使用武器；而一個與你長得一模一樣的對手，更是令人眞假莫辨，你有把握打贏嗎？

而PC版的迷宮陣是由60×100大小組成，陣中四處佈滿左右移動的石頭、銳利的尖鑽和猛烈的大火，你得藉由樓梯和電梯之助，上下往來，由此找出鑰匙和地圖。

遊戲中的怪物是一隻比一隻厲害，連透明人和直昇機都出動上場，有夠瞧的！但如果你能殺死怪物，便可增加金錢和經驗點數；金錢可用來購買武器和付住宿費。

又當你每協助女主角過了一關時，便可看見女主角可愛的笑容；但如果你失敗了，女主角便會丟棄武器坐在地上嚎啕大哭。可別發生此事，否則你會看到魔將出來對你嘲笑不已，眞是丟臉丟到家了。

總之一句話，有膽就放馬過來！

/蔡明宏





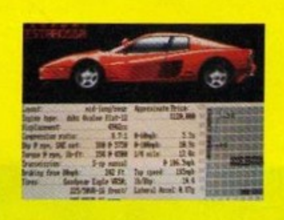


超級跑車

英文名稱：Test Drive
適用機型：IBM PC/XT/AT, 256K
出版公司：Accolade
原版出售：US$39.95

你一定看過「愛快羅密歐」、「飛雅特」、「裕隆尖兵」等等汽車廣告片吧！瞧那流線的造型，鮮麗的色彩，曼妙的行駛姿態，多麼令人心動啊！每輛皆是各位男士夢寐以求的理想座車，但是正處於學生階段的你我，伸手摸摸口袋中薄薄的幾張新台幣，哎！別傻了，還是買本汽車雜誌來乾過癮吧！別喪氣，諸位愛車名士，Accolade 公司如今爲了使你我了却此一心願，享受一下風馳電掣的快感，特別設計了「超級跑車」(Test Drive)，使你能夠親自駕駛法拉利、蓮花等世界級頂尖跑車，騁馳在群山之中，蜿蜒在山路之上，展現你的卓越駕駛技術！

在遊戲中，你終身最大的願望是駕駛一部世界級的名跑車，爲了實現這個願望，你毅然賣掉辛苦經營的軟體公司，以獲得一百萬現鈔。你身懷巨款興奮地跑到汽車代理商店，迫不及待的想要買下一輛名車而汽車銷售工程師也察覺出你有能力購買世界級名車，就允許你從五輛名車中，挑出一部來試車。你一



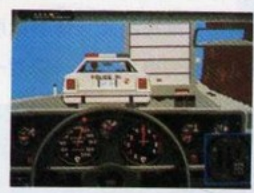


看到這五輛令你心醉的名車，心臟也跟著急劇加快跳動起來，呼吸似乎感到越來越困難；你解開領扣，放鬆衣領，讓自己深深的吸進一口氣，調節一下興奮的心情，「到底要選那一輛呢？」你自我反問著。待你決定後，即可駛上試車道，只要在限定的時間內駛抵加油站，你就能繼續駕駛此車。

駕駛跑車實在不是一件容易的事，路面上的積水、連續的彎路等，對你的駕駛技術都是一項考驗。再者，因爲你必須要儘快地將車駛達位於試車道盡頭的加油站，所以超車是避免不了的；不過除了超車時，應該注意前方是否有來車外，判斷與前車最短的超車距離也是很重要的。此外你還應該隨時注意位於檔風玻璃左上角，屬於車篷部份的雷達偵測器。當你的車子接近高速公路巡邏員的雷達偵查器時，你的雷達偵測器會發出嗶——嗶——嗶的聲音，紅色的ＬＥＤ指示燈也會閃動個不停；此刻你最好按照該路段的最高時速，將車速減慢到適當的速度，以免招來巡邏車的通緝。

在駕駛的過程中，免不了會發生一些事故，像來不及閃避前方來車、撞上山壁、衝出路旁護欄或追撞上前車等，所以本遊戲給你五次意外事故的機會。但是也不要太謹慎，將車子開得過慢，那將會使你逾時到達加油站，而喪失繼續試車的機會。如果你及時到達加油站，電腦會將你的平均速度和成績列出，並將你的大名記載在名人榜上。總之，注意設在路旁的交通標誌提示，確實遵守交通規則，才能確保你安全到達目的地，並坐擁一輛名車！

／葉堂祺







黑魔城

英文名稱：Dark Castle
適用機型：IBM PC/XT/AT, 256K
出版公司：Silicon Beach
原版售價：US$39.95

「如果你想活命，就別靠近黑魔城！」

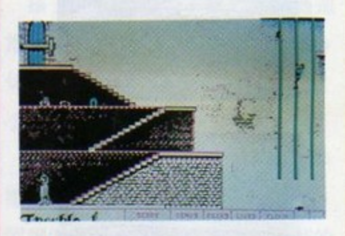
「沒有人知道，從來沒有過，因為每個進去的人都沒有回來過！」

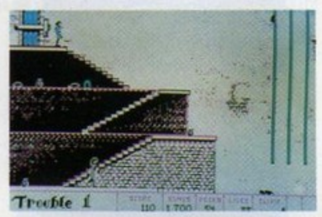
「黑魔城是死神的家。」

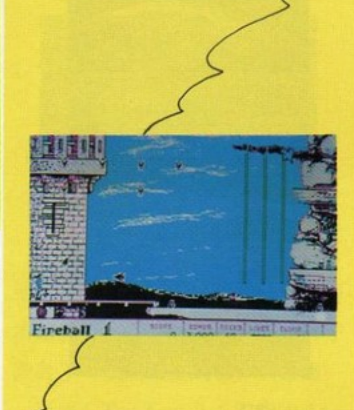
「別問我，我什麼也不知道……」

× × ×

如果你是這位四處旅行的冒險者，在找尋千里之後，終於抵達了傳聞已久的黑魔城；但所得到的訊息却是一句句以顫抖聲調回答的話語，要不就是推拖逃開，彷彿你所詢問的地方是塊瘟疫地區。這對一個







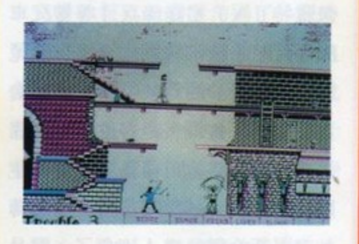


熱血沸騰的冒險者而言，不啻是一擊悶棍。

不錯！這個名為黑魔城的地方確實是比瘟疫地區還要可怕上數倍。黑魔城主要分成四個區域，分別是困境（Trouble）、火球（Fireball）、盾牌（Shild）和黑武士（Black knight），只要一踏入城裡的大廳中，就有四個門各自通往不同的地區。城內到處充滿了危機，有守衛、傳播黑死病的老鼠和蝙蝠、可怕的怪物，和防不勝防的陷阱、機關，使生還的機率幾乎為零！

「黑魔城」雖然是個標準的動作





遊戲，但是並不容易上手，所以程式設定了三種難易程度，供玩家自行選擇，分別是入門（Beginner）、中等（Intermediate）和高難度（Advanced）。縱使如此，還是建議各位從入門階段開始，因為事實上連入門等級都不簡單呢！再者，等級不同，分數也會相對的提高。

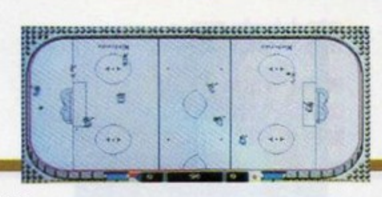
哦！對了！因為「黑魔城」是個純動作遊戲，因此非常適合在高速處理下執行，否則會太慢。若你的電腦是PC/AT 效果會相當好，如果是PC/XT 最好能夠把Turbo打開，才能充分享受本遊戲的樂趣。

／編輯部

/林元明
/林宏仁

冰上曲棍球

■Nintendo出版
■發售中
■磁片／¥2,500



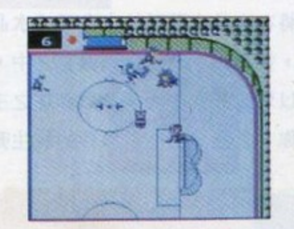
因受氣候和場地的影響，冰上曲棍球在台灣一直無法推展開來，甚至有些陌生，但在歐美的多季天候下，却是一項最具速度感的運動！

在「冰上曲棍球」這個遊戲中，共有六强一起角逐冠軍，所以先選擇你所代表的國家；再挑選球員；最後再進行戰術運用。因受軟、硬體的限制，遊戲中的球員只有五名（包含守門員），但普通型、巴戈型、美儀型三種體型皆有，可自由選擇、分配。每種體型的球員都有他的作用，如巴戈型球員雖瘦小但速度却其快無比，可是一遇到美儀型球員就會被撞得飛出場外。

快來試試這個具有火辣、兇猛、狂飈的遊戲！保證你會大叫：「帥啊！我愛死冰上曲棍球了！」

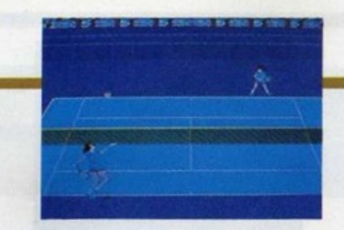






燃燒的網球

■Jaleco出版
■預定四月發售
■卡帶／價格未定



Jaleco 公司繼「燃燒的野球」之後，所推出的另一個運動類遊戲——燃燒的網球。

本遊戲可一人或二人玩，選擇前者時須先選擇男或女選手，再從八人中擇一進行遊戲；選擇後者時則可各自選擇自己喜愛的選手。另外，遊戲中還提供了三種不同的場地，可讓你自由變換。

據 Jaleco 公司表示，「燃燒的網球」將有十九種合成音效，敬請期待吧！



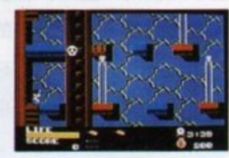
森林之王

■Taito出版
■預定三月發售
■磁片／¥3,500



這個以搭救被變成水晶玉的少女爲主的故事，原本是在大型投幣式電玩中頗受好評的遊戲，如今經由Taito公司搬上任天堂，預定三月推出。



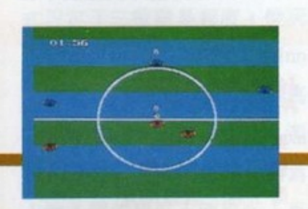


遊戲中，魔王烏德那以邪惡的魔法將在森林中遊玩的少女變成水晶玉，並且將水晶玉帶到魔宮之中，施以邪法加以禁錮。身爲森林之王的你，怎能坐視此種事件的發生呢？於是你單槍匹馬深入森林中的魔宮內，去解救變成水晶玉的少女，祝你好運了！



瘋狂足球賽

■Konami出版
■二月中旬發售
■磁片／價格未定



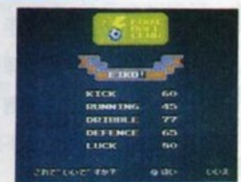
遊戲的基本形態有些類似「聯盟棒球賽」，你可以自己設定隊伍並增強球員的能力，或是以磁片中貯存的隊伍與朋友互相比賽球技。





此外，你也可以選擇遊戲中三種進行型式的任一種；或是觀戰型——你自己擔任監督來觀看比賽的進行；或是對抗型——與你的朋友對抗；或是與電腦角逐。

射門或罰球時，畫面會自動轉換成３Ｄ畫面，你可以正面對著球門踢球，至於偌大的足球場，也劃分成八個大畫面，隨著比賽進行時做八個不同方向的捲動。



宇宙刑警

■Nichibutsu出版
■三月中旬發售
■卡帶／價格未定



「宇宙黑手組織正横行全宇宙！攻進巴德魯，消滅馬德瓦斯！」

宇宙刑警A警官接到了上級的命令，必須攻進宇宙黑手組織的基地巴德魯，並消滅首領馬德瓦斯及一干惡徒。除惡剷奸雖然是你的職責所在，但是面對這一群冷酷無情的異類，你自己還是得多小心！

整個遊戲的畫面多達六百個、物品高達三十多種，而你所使用的武器（電擊棒）也有三種變化。另外，畫面可做上下左右四個方向的捲動；而且遊戲本身就具有Continue的功能呢！











德里伊德

■Jaleco出版
■三月發售
■磁片／¥3,200



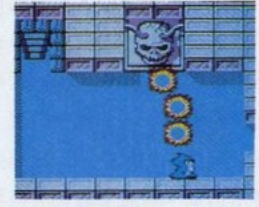






有一塊名爲阿魯斯達的樂土，它與魔界只有一門之隔，但是這扇大門却被魔界的諸魔合力打破了，邪魔到處肆虐，原本安和的阿魯斯達也籠罩在黑暗之中。身爲王室法師的嘟嘟仙人德里伊德，只好背負起全阿魯斯達人的重託，踏上艱辛的伏魔路。

雖是不脫俗套的除魔遊戲，却是一個不折不扣的迷宮型遊戲，而且德里伊德還會隨著遊戲的進行提高等級，共有十六個等級。



本遊戲的最大特色是，德里伊德有一隻馬來猴作伴，只要用搖桿Ⅱ控制，它就會緊跟在德里伊德的後面呢！

原子小金剛

■Konami出版
■二月下旬發售
■卡帶／價格未定

想必各位對這個遊戲應該不會覺得陌生，正宗原子小金剛搬上任天堂螢幕了。從漫畫、卡通到任天堂，阿得姆又開始活躍了！

阿得姆的任務就是深入亞特蘭提斯的沈沒大陸，去救出神所賜的孩子斯里那得和英德拉。但遊戲一開始，你必須先從佔領亞特蘭提斯的克拉休軍團的手中取回八塊石盤，這八塊石盤可組合成亞特蘭提大陸的位置圖，再著手進行拯救的任務。

遊戲全部共可分為九關，第一關只組合八塊石盤；第二關是找出阿哈敎的三件寶物，至於第三關以後先行賣個關子。但須記住，每一關的任務都必須找到相關的物品，才能使整個遊戲連貫完成。







聯合艦隊

■Ascii出版
■預定三月發售
■卡帶／價格未定

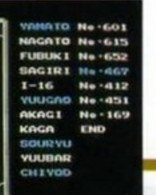
任天堂上第一個海戰遊戲！

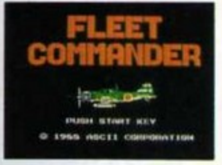
你所扮演的是普羅通帝國的司令官，任務是打倒敵方阿魯空聯合艦隊。整支艦隊由戰艦、驅逐艦、潛水艇、魚雷艇、大型航空母艦、小型航空母艦、輸送船，以及航空部隊等所構成。每艘戰艦都有其特性，你必須好好的組合運用，才能打贏這場戰爭。

這是一場運用頭腦以智力取勝的戰爭，而如何早一點使阿魯空聯合國的經濟毀滅，則是決定這場戰爭勝利與否的主要關鍵。











精訊跳蚤市場入場須知

各位精訊之友，我是跳蚤先生！你們想必對我感到陌生吧！無妨，聽聽我的工作介紹後，你們就會認識在下了。

本人所經營的跳蚤市場，專門提供場地給想要賣掉、交換或購買二手電腦產品、遊樂器、卡匣等物品的讀者。有意者請詳細填寫入場申請表，於每月廿日前寄至「精訊電腦雜誌跳蚤市場」收，我將爲你安排攤位，進行交易。

在你入場的前後，有兩件事需要你留心注意：

(1)入場前所使用的申請表，請沿線剪下雜誌上的附表，影印者恕不接受。

(2)入場後的交易，請買賣雙方直接聯絡，本人不參與其中的仲介。是故申請表上的各項資料務必塡寫淸楚，以免造成糾紛與困擾。

跳蚤市場新開張，尚須各位精訊之友的支持；而市場的活絡，正是「物有所用」的最佳寫照，先謝謝了！

姓　名：蔡　崇　傑　年　齡：20
住　址：高市哈爾濱街 87 巷 31 號之 3
聯絡電話：(07)3217825 轉 212
聯絡時間：18：00 ～ 22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) Apple Ⅱe 主機、16K 卡、Z-80 卡、磁碟機一台和搖桿一支。
／價格 4,000 元
(2)八位元軟體約廿片（包括魔法門、飛輪武士、硬式棒球等…）。
／價格 1,000 元
(3)上述軟體亦可單片購買，包括說明書。
／議價

請沿虛線剪下

精訊跳蚤市場入場申請表

姓　名：＿＿＿＿＿＿　年　齡：＿＿＿＿
住　址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡時間：＿＿＿＿＿＿＿＿
交易方式：☐賣斷　☐交換　☐欲購
交易物品：(1)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
/價格＿＿＿＿元
(2)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
/價格＿＿＿＿元
(3)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
/價格＿＿＿＿元

註：交易方式採交換者，價格一欄毋須塡。

姓　名：林柏全　年　齡：19
住　址：北縣三重市龍濱路 259 號 3 樓
聯絡電話：975-2227
聯絡時間：20：00～23：00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)彩色Monitor一台，PC專用，全新或八、九成新。
／價格約 7,000 元
(2)PC用光學Mouse，全新或八、九成新。
／價格約 2,500 元
以上價格可議價

姓　名：盧家誠　年　齡：20
住　址：永和市中興街 133 巷 7 號 3 樓
聯絡電話：924-4343
聯絡時間：18：00～22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) IBM相容PC/XT 640K主機，包括：12 吋單色Monitor、Mono/Grophic Print Card、RGB/CVBS Card、Muti I/O Card、Copy Card (Transcopy V4.1)、360 K 2D/720K2DD 5 ¼ 磁碟機各一。
／價格 19,300 元

姓　名：張景隆　年　齡：17
住　址：高市三民區建興路 7 號
聯絡電話：(07)384-6897
聯絡時間：19：00以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機，連射搖桿，倚天屠龍記卡帶（原裝）。
／價格 2,000 元
(2)聖鬥士、打磚塊（附專用搖桿）小叮噹三代。
／價格 2,000 元

姓　名：林宜賢　年　齡：18
住　址：永和市民族街 41 巷 19 號 4 樓
聯絡電話：943-1545
聯絡時間：12：00～23：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機。
／價格 1,350 元
(2)卡匣兵蜂、忍者Ⅱ、小叮噹、新人類、冒險島Ⅱ、立體大作戰（連眼鏡）。
／價格 1,350 元
(3)複合式單色顯示器。
／價格 2,000 元

姓　名：朱啟仲　年　齡：18
住　址：嘉義市崇文街 159 巷 52 之 5 號
聯絡電話：(05) 227-8942
聯絡時間：18：00～22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)APPLE Ⅱ＋主機、磁碟機一台、128K卡、超級魔音卡、單色顯示器和搖桿，外加精訊套裝軟體四套。
／價格 6,000 元
(2)APPLE Ⅱ＋零壹中文卡。
／價格 1,200 元

姓　名：李柏龍　年　齡：15
住　址：桃園縣中壢市中華路一段 364 號
聯絡電話：455-3263
聯絡時間：19：30～23：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MARKⅢ全套，包括ASTRO FLASH晶片一張，時空戰士、阿修羅、十面埋伏、悟空鬥群魔，機器僅用一個月。
／價格可議價

姓　名：孫秉聖　年　齡：15
住　址：永和市保福路二段163巷13弄8號4樓
聯絡電話：923-1108
聯絡時間：19：00～22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA Ⅱ 覇邪封印卡匣＋布質地圖（2M）。
／價格1,200元
(2)SEGA Ⅱ 幻想空間 Ⅱ 卡匣（2M）。
／價格1,200元

姓　名：林晚得　年　齡：24
住　址：高雄縣林園鄉石化二路3號
聯絡電話：（07）6413701轉415
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)NEC PC-Engine 晶體冒險世界。
／價格600元
(2)任天堂卡帶廿個。
／價格可議價

姓　名：趙烴成　年　齡：16
住　址：永和市中正路368巷1弄6號4樓
聯絡電話：922-3921
聯絡時間：20：00～23：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC ENGINE 專用晶片「THE功夫」一片，有盒子。
／價格800元

姓　名：許凱倫　年　齡：17
住　址：高縣鳳山市光明路34巷33號
聯絡電話：（07）7419776
聯絡時間：19：00～21：00
交易方式：☑交換
交易物品：(1)PC-Engine 遊戲晶片—— 冒險世界。

姓　名：卓明華　年　齡：28
住　址：台北市南海路56號
聯絡電話：303-5711
聯絡時間：19：00～22：40
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)賣斷精靈鼠GM-6plus全套，僅使用二天，十成新。並附贈富士空白磁片兩片及免費拷貝實用軟體兩種。
／價格1,650元
(2)賣斷宏基MPF—Ⅱ（行家型）全套，含Z-80卡、天龍C.C.C卡及 磁碟機一部。
／價格可議價
☑欲購
(3)欲購過期的第三波雜誌第45～58期。
／價格每期50元

姓　　名：黃　世　豪　　年　　齡：18
住　　址：北市吉林路161巷1弄12號1樓
聯絡電話：521-6435
聯絡時間：19：00～22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)原裝任天堂主機＋磁碟機（可分購）。
／價格3,000元
(2)全套IBM PC／XT 640K（含兩台原裝EPSON磁碟機，大同單色顯示器，廿套軟體），可再議價。
／價格15,000元
(3)全套Apple Ⅱ＋64K（含兩台磁碟機，魔音卡，單色顯示器，十套軟體，贈品），可再議價。
／價格5,000元

姓　　名：陳　厚　銘　　年　　齡：30
住　　址：台北市忠孝東路三段251巷1弄1號
聯絡電話：772-5949
聯絡時間：任何時間
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機和磁碟機二合一混合體。
／價格3,500元
(2)任天堂卡匣及磁片十餘種。
／價格500元
(3)任天堂光線鎗及奧運搖桿加其卡匣。
／價格1,500元

姓　　名：張　宏　吉　　年　　齡：17
住　　址：北縣新店市寶元路一段19號
聯絡電話：912-0065
聯絡時間：19：00～21：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂用磁碟機及八片原版磁片。
／價格3,500元

姓　　名：田　雨　龍　　年　　齡：20
住　　址：台北市士林區德行東路74巷15弄3號1樓
聯絡電話：(02)832-7661
聯絡時間：18：30～21：30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)APPLE Ⅱ＋64K，單色顯示器，磁碟機兩台，Z－80卡，松台漢卡。
／價格5,000元
(2)精訊公司原版套裝軟體十八套，軟體世界七套，精訊原版磁片五片。
／價格2,000元
(3)以上兩項合購者只要6,000元，並贈精訊電腦1至16冊及電腦桌。

姓　　名：顧　振　豪　　年齡：十六
住　　址：北市忠孝東路4段170巷18弄12號4樓
聯絡電話：741-0321
聯絡時間：18：00～23：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)彩色顯示器（APPLE Ⅱ相容）。
／價格4,000元
(2) 16位元搖桿及CARD（八成新）
／價格400元
(3)精訊套裝軟體九套（可單買）。
／價格1,200元

姓　　名：蔡　嘉　進　　年　　齡：17
住　　址：北縣中和市國光街109巷2弄13號2樓
聯絡電話：(02)955-0765
聯絡時間：20：00～24：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)松台三用漢卡（倉頡，簡易注音）。
／價格5,200元

姓　名：林榮徹　年　齡：17
住　址：台北市 10314 延平北路 3 段 84 巷 5－1 號 4 樓
聯絡電話：594-6525
聯絡時間：19：00～22：30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)精訊套裝軟體、磁片、說明書及終結者套裝磁片。
／原價六折（滿 300 元送空白磁片兩片）。
(2)捍衞戰士、小叮噹（連攻略本，送 APPLE 磁片兩張）。
／價格 850 元
(3)APPLE Ⅱ＋主機全套、16 K 卡、磁碟機一台、Z－80 卡、80 行卡、搖桿一支、磁片數十片（送原文書）。
／價格 10,000 元

姓　名：林茂昌　年齡：十六
住　址：台北縣三重市大智街 240 號
聯絡電話：981-2713
聯絡時間：週一～週六晚 19：00～21：00
週日 13：00～21：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂磁碟機（全套）加上九片磁片（附保護盒）。
／價格 3,000 元
(2)任天堂三個卡帶：水戶黄門（原裝）、大相撲、燃燒的野球（台製）
／價格 1,300 元
(3)怒、美式摔角、夢幻戰士和北斗神拳二代。
／價格 1,200 元

姓　名：楊海杰　年　齡：17
住　址：台北市通化街 186 巷 8 號 7 樓
聯絡電話：708-6659
聯絡時間：19：00～23：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)聖鬪士星矢
／價格 400 元
(2)任天堂磁片五片（有程式）。
／價格 500 元
(3)捍衞戰士
／價格 300 元
註：上述三者可單買。

姓　名：林明瑋
住　址：高雄市新樂街 206 號
聯絡電話：(07)551-3571
聯絡時間：19：00～22：00（周三除外）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂 FAICOM 主機，可玩磁碟片及卡匣；外加卡匣十三塊（燃燒的野球，幻想空間…），碟片八片（可再錄）。
／價格 7,500 元

姓　名：施倉生　年　齡：16
住　址：台北市民族西路 182 巷 2 號
聯絡電話：595-2930
聯絡時間：16：00～22：00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC Engine 晶片——冒險世界
／價格 700 元
(2) PC Engine 晶片——妖道中記
／價格 1,600 元

〈下轉76頁〉

64K IBM

/周信璁
/陳宗偉

死城冰天凄凄然 抗惡聲浪節節漲

The Bard's Tale

冰城傳奇再起戰鼓（上）

編按：本文是參照EOA 公司所出的暗示集以及作者本身的征戰經驗而寫成的，雖然在第二期亦曾刊出洪朝欽先生個人之心得（那時尚無暗示集），但因第二期已絕版，而向隅者衆，因此再度推出攻略最完整、故事最精彩的「冰城傳奇」。如果你已經玩完了，請你告知你的朋友；如果你尚未登門，那麼本文就是為你而刊登的！

一、楔子

朋友們，我等待你們的來臨已經很久了。我們的城—— Skara Brae 在惡魔的化身Mangar的魔法詛咒下，已開始慢慢傾頹了。雖然曾經有很多人試圖向他的勢力挑戰，但很不幸地，都失敗了！

但有個人差點成功了，他就是我們姊妹城Hamelon 的子爵Lord Garrick。由於Mangar 施展邪惡的咒語把這兒冰封了，所以他也被困在這裏，雖然他失敗了，但是他的失敗却指引了他人一條成功之路。Lord Garrick不斷地記錄所有的旅途經過，也許是Mangar

不知道它的存在，或者是相信它已隨子爵湮滅了，然而出乎意外的是，這本記錄竟被保存下來了，而且還是在我的保護之下。

在這個動亂的時代，你們是一群勇敢的戰士和通往光明的學者。如果你們接受這項探險的行動，你們一定需要一些幫助，下面就是Lord Garrick的筆記，在未來的探險過程中，它可以提供你們一些意見和援助。

您所從事的探險旅程是處處充滿著危機和陷阱的，去吧！帶著這本英勇武士的旅程圖和一位老人的祝福！

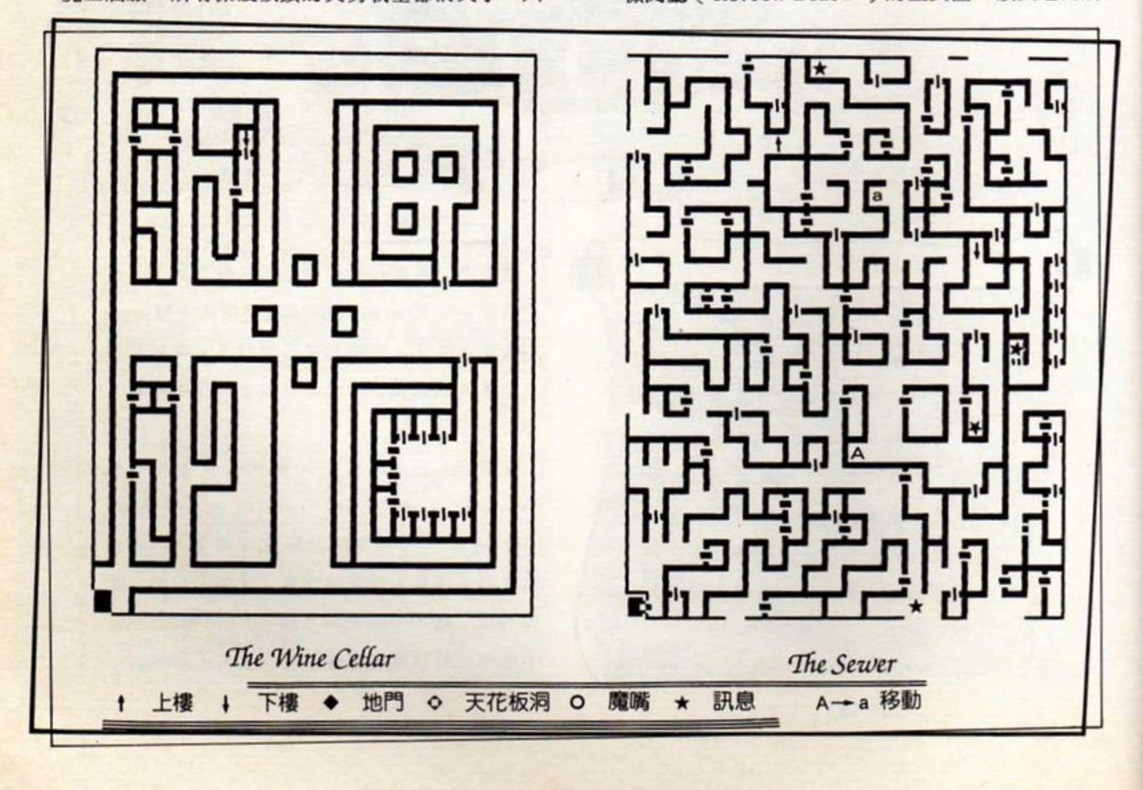
Pellis

二冒險手札

這簡直不能忍受！我拒絕向統治 Skara Brae 的魔王屈服。所有保護城鎮的英勇戰士都消失了，只剩下一些奴隸、婦女和小孩子，孤獨地面對著肆虐鎮上的畜牲以及游手好閒的流氓。雖然我勇敢的隊伍只能盡力消滅一些看得見的敵人，但我發誓，我一定要毀去巫師Mangar ——惡魔的來源，解除冰封Skara Brae 的邪惡咒語。

我的老朋友Pellis告訴我，無論我的伙伴是多麼的勇敢，也都還不能和Mangar 接觸，並要我在進入地下城之前，先讓他們多獲得一些戰鬥經驗，甚至更進一步地警告我，太早進入地下城容易招致滅亡。我接受了他的忠告，先去尋訪在Scarlet Bard街的旅館主人，他在我的探險途中曾給予我不少的協助，而且旅店就在Rakhir 街的末端,很接近我的住所。

酒保需要有一些黃金才能讓他大開尊口，而且只要一高興就會講個沒完。從他的口中，我已經知道檢閱廳（ Review Board ）的重要性，以及它的所



塔位置：位於Trumpet Street 北方，從右邊數來的第二棟建築物（若直接繞過Trumpet Street，則是左邊第二間）。然而在 Skara Brae 中有些鐵門是不能硬闖的，這件事每一個有智慧的人都知道，而在鐵門內隱藏著進入塔樓的入口。

The Wine Cellar

我想喝酒能帶給我的夥伴們更高的活力，所以我點了葡萄酒（Wine ）來代替啤酒。我們一直在酒店狂飲、划拳，甚至希望Mangar 會來加入我們，不過酒保大概是工作得太勞累了，竟然不耐煩地把我們全部丟到地窖去，讓我們喝個夠。在酒窖中不僅僅只是貯藏著各種瓶子和皮囊的好酒，而且到處滲出硝酸鉀和黏液，空氣中瀰漫著一股污血的惡臭味。我們一下來就立刻遭受Dwarves 和Kobolds 的攻擊，我們只有盡力抵抗以保持我們的榮譽及生命。在這裏實在很難下筆，因爲我們唯一的光亮僅來自於帶有魔法的武器。

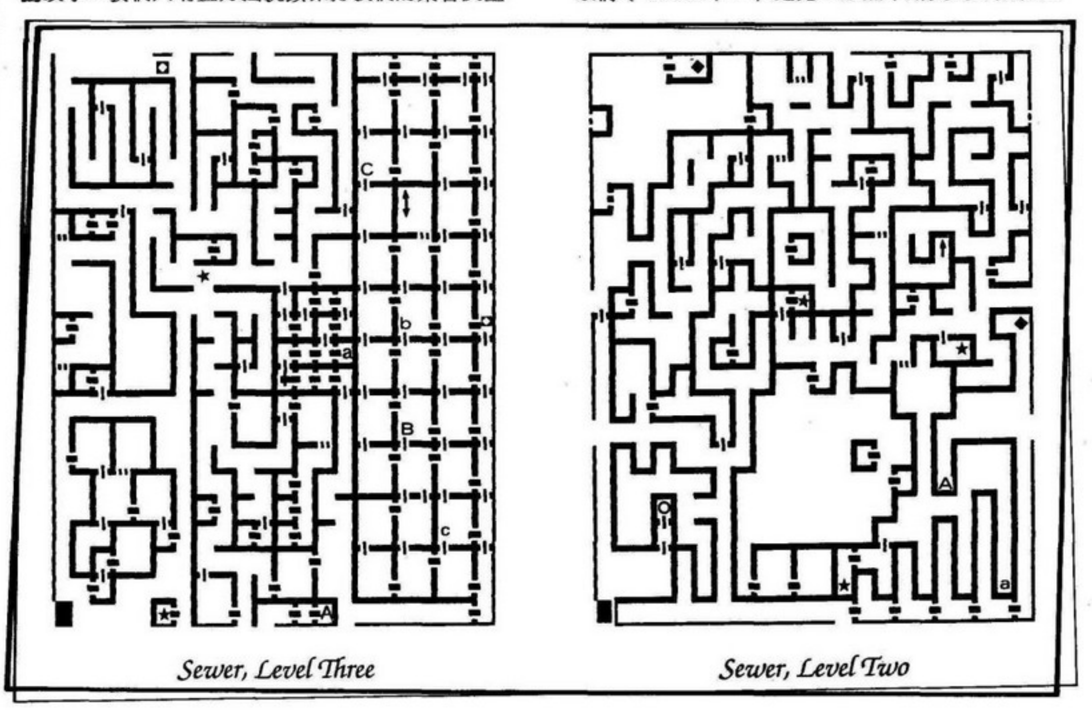
隊伍中有位武士被Mad Dogs 給殺害了，激起了我們的怒血，但仍必須勉强自己處於冷靜的狀態下，「我們將會回報你的，Mangar ！」

在酒窖的西北邊有個可以下去的樓梯（ N18,E7 ），魔術師使用" Scry Site "法術，讓牆來告知我們所處的位置。今晚我們在這兒休息，明日再繼續奮鬥。

The Sewer

(A) Sewer Ⅰ：

經過了一晚上的休息，大家的體力都恢復了不少，今天我們要繼續探索這座地下城。走下樓梯，才發現我們正處在一個到處都是垃圾、臭氣沖天的排水溝（ Sewer ）。在這兒，雖然不斷受到野獸和怪



Sewer, Level Three　　Sewer, Level Two

師帶著這醜陋的東西跟著我們，因爲它一點用也沒有。在（N11，E21 ）和（N21，E5）我們發現兩個地門，所以請魔術師讓我們飄浮起來，從地門下去。

(C)Sewer Ⅱ：

在這一層發現了更多的訊息：" The hand of time writes and cannot erase." (N13，E7) " Seek the snare from behind the scenes. " (N0，E5)

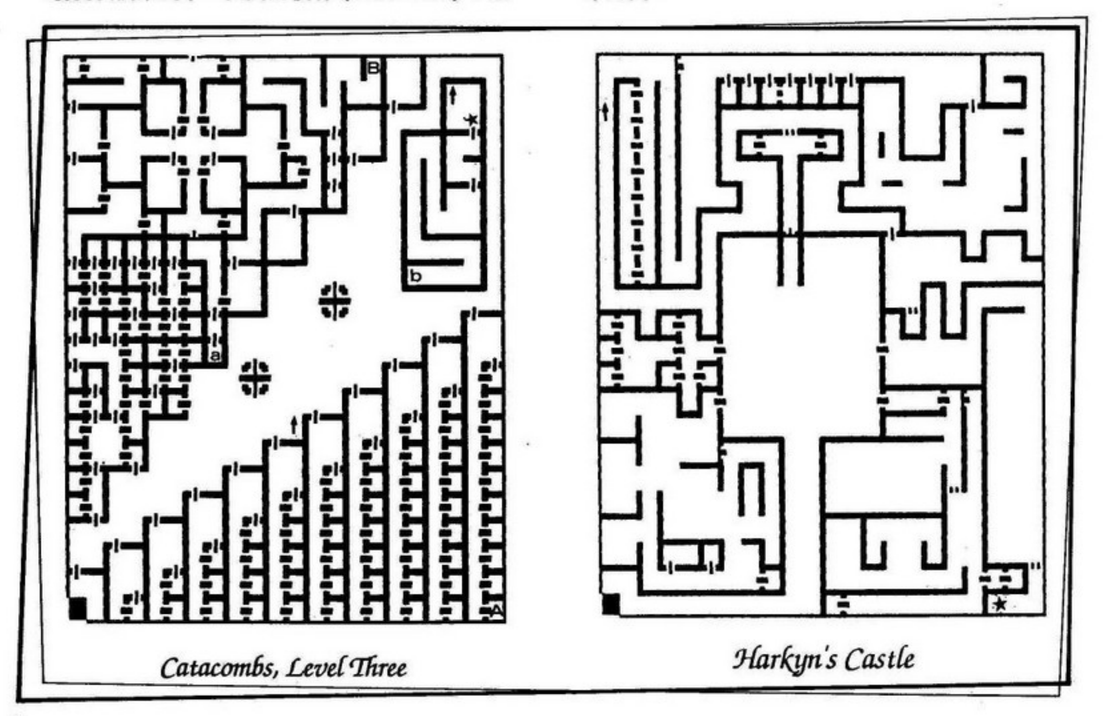
在東邊牆的中央處有個惡魔居住的地方，我們必須避開那兒，那兒好像是屬於瘟疫區，當人類通過時會突然消失於無形之中；除非生命重新開始輪迴，否則就永不得超生。我們的魔術師Ghaklah不斷的利用水晶球來替我們占卜吉凶，也再一次證明他存在的重要價值。

最後我們來到了一長列的樓梯（N16，E17)，原想繼續做更進一步的探險，可是不斷的戰鬥和詐術讓我們感到厭煩而不願再繼續探險下去了，所以我們決定先回到地面，恢復我們已經疲倦不堪的精神及軀體。

註：多用" SCSI "查看你的位置，以免走不出去。

The TemPle of The Mad God

好不容易又回到了地面上，接觸到新鮮的空氣和廣濶的空間，並受到了居民熱烈的歡迎；可是到了晚上，那又完全相反了。在神殿的牧師，硬是强索高額的費用，才肯治療我們的傷，他們並不關心我們是冒著生命的危險在挽救 Skara Brae ！但是我仍舊很感激他們日夜不停地爲我們服務。不像檢閱廳和Garth的武器店，不論怎麼咒駡和敲打，硬是不開門。



Catacombs, Level Three

Harkyn's Castle

這眞是個美好的淸晨。Garth 總算開了門，我們進去賣掉一些戰利品以及要 Garth 幫我們評估一些武器。下午，吟遊詩人在尋找酒店時，很幸運的發現了能量中心的所在，它就在 Grey Knife 和 Serpent Street 的交叉口，Gran Plus 的西北邊。

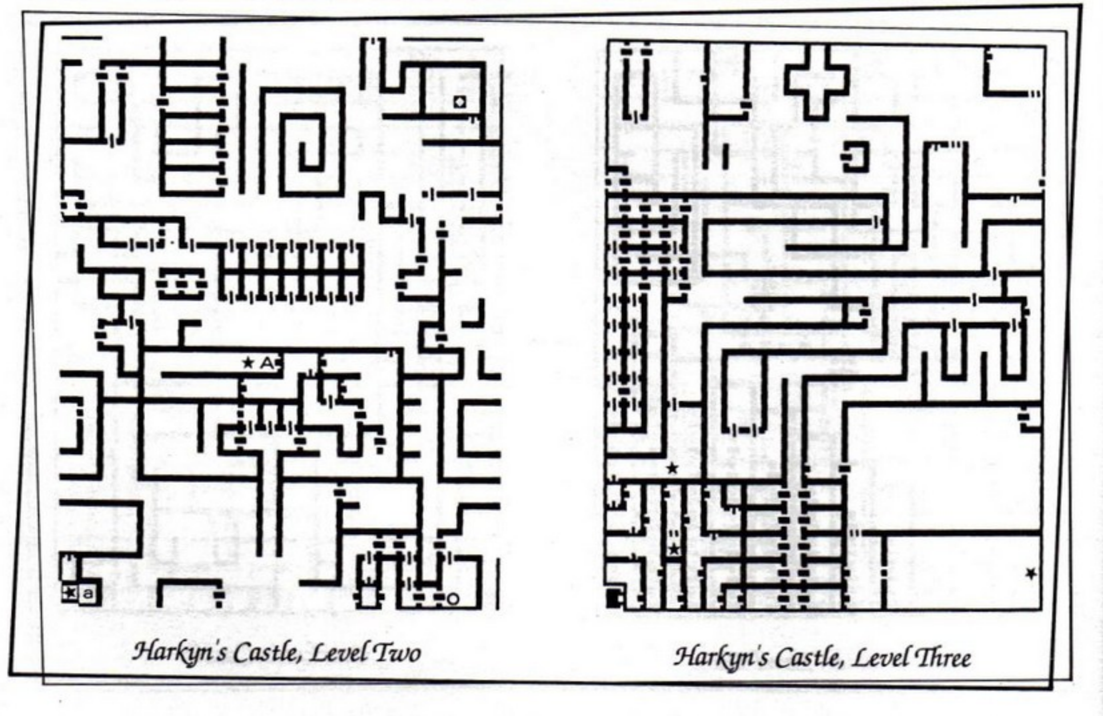
Pellis 告訴我，我們很幸運的沒有再深入探索；如果再繼續下去，大概就是我們陳屍之處了，因爲那道階梯是進入 Mangar 塔樓的秘密入口。這是他從一名被捕的爪牙口中得到的消息。我希望上帝能原諒 Pellis 用這種方法來獲取消息；就算是教導人民崇尙自由的神也不會高興施用這種拷問的方法。

Skara Brae 的一些街道仍舊佈滿了奇怪的魔法。當我們朝南方探險時，在 Sinister Street，也就是城鎭的後門處，只覺得一片寂靜，完全看不到有任何生物的活動，四處佈滿著陰森森的沈默。我覺得這地方一定有問題，於是決定迅速的離開這個鬼地方。回到了住所，開始準備爲探險瘋神的神殿而努力。

(A) Catacomb Ⅰ (Temple of Mad God)

我們一開始就錯了，浪費了寶貴的時間在尋找進入瘋神神殿的入口。我們不是曾在酒窖中獲得一些暗示嗎？那不就是魔嘴所說的？當我們一說出 " Tarjan " 這個名字後，眼前一陣閃光，就已置身於地下陵墓了。這是一個更爲複雜危險的迷宮，黑暗和旋轉的坑道好像在提示我們，不要輕易去接觸它的內部。處處都散佈著人類的骨骸，枯槁的手指插入岩壁中，似乎不甘心死在這兒，但却無法逃脫這個堅固的地獄。唉！我眞希望能早日回到 Halmon 城去！

日以繼夜；不斷地和數不完的怪物及來自地獄深處的不死生物戰鬥，無力的手指再也握不住武器了！而被殺同伴臨死前的慘叫却在我耳中激盪著…。



Harkyn's Castle, Level Two

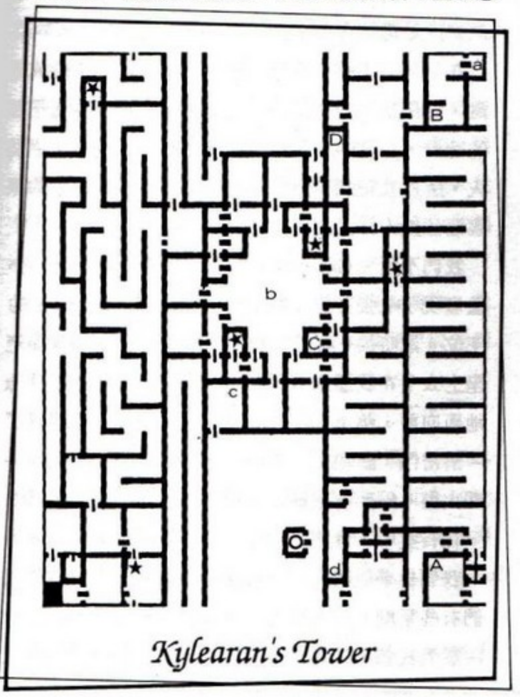
Harkyn's Castle, Level Three

就在此時，有個用血潦草寫著的訊息：" The ancient witch king yet lives. "這個極難對付的傢伙還沒死嗎？接著我們又發現一個刻在牆上的訊息：" Fifteen doors east and … "

幻術師仔細的把它記錄下來。哎！眞希望早一點了解這些提示是什麼意思。在（N15，E16 ）我們發現了一條向下的通路；現在整個隊伍只剩下八個人了——我、詩人Corfid 、魔術師Ghaklah、俠客Isli 、大法師Soriac和3名武士。我們只有前進，並不是因爲膽量大、勇氣夠，而是因爲不願再走一次回頭路了。

(B) Cata comb Ⅱ：

在這一層的某些地方法術會失效，也許我們會在這種地方和Mangar 戰鬥！有塊碑文警告我們：" Be careful Bashar Kavilor ，a High Priest " 但對我們一點影響也沒有，大家都很興奮；血液急速地流動，等不及這場戰鬥了。來吧！ Priest Kavilor ，我們等著你！



Kylearan's Tower

High Priest眞是個可怕的敵人，我們之中的一位武士受到了重創而死去，但我們也終於把他給殺了。在殺死守衛著Bashar Kavilor 寶藏的巨龍之後，我們獲得了大量的財物。

在我們收集這些戰利品時，忽然有個無生命的聲音說了一段話：" To the tower fly, a mad one die, once lost the eye. "在這個可怕的地方，loss of an eye（也許是兩個）可能是神賜與我們的禮物吧！

這裏是位於一個扭曲墓穴的西南邊的底端，Ghaklah 用水晶球占卜了此處的吉凶，結果發現若不趕快逃離這裏，待久一點就會被凍死，我們小心的避開了這裏（N0，E0 ），只有用APAR才能移動）；在（N8，E11）我們發現通往下一層的樓梯，繼續未完的旅程。

(C) Catacomb Ⅲ：

我們已經習慣了和這一批批不死的傢伙交戰，不會再覺得有什麼恐怖了。正當我們探勘北邊的牆時，意外地進入了King Aildrek的房間 ，正如同警語" The dead witch Kirg's" 仍存在這世界上。經過一番血戰之後，在他憤怒的咆哮聲中，我們終





於把他送進了地獄，在他遺留下來的戰利品中，發現了一個類似眼睛的玩具，這大概就是先前所被告知的眼睛吧！這其中一定藏著某些秘密，不論如何Soriac還是小心的把它裝進了口袋。(由(N0，E21)傳送到(N10，E7)；再走到(N21，E15)，再傳送到(N13，E17)，在走到(N19，E20)之後，就可以遇到了King Aildrek，不要輕視他；儘快解決掉。)

這座地下城終於整個搜尋完了，我們也急需回到地面補充體力(可由(N20，E19)離開此處或以傳送術離開)。在途中，我們避開了一隻大恐龍，並發現另一個神秘的訊息："Seek the Mad God's stonely self in Harkyn's domain."我們總算活著回到城鎮中了。

Harkyn's Castle

陽光照在臉上的那種感覺實在太好了！我們的體力漸漸恢復，而歷險的經過也迅速地在Skara Brae廣爲流傳。很多人要求加入我們，但是我們的數目並沒有因而增加很多。我們一再嚴格地考核、過濾，不希望那些只爲貪圖黃金；甚至不惜搶奪、謀害同伴的人加入我們，可是我也被勸說讓一位小偷與我們同行，因爲他在解除陷阱和偵測危險環境上非常擅長。我勉强同意了，但是會有人負責監視他的一舉一動。

接下來，我們的任務就是到Skara Brae 的西北部，準備進入Harkyn's Castle。

(A)Castle Ⅰ：(打敗Golem和Grey Dragon之後，即可進入)

我們突破了守衛的關卡，由東邊的牆進入了塔樓。這些守衛都是異常凶猛的戰士，但是我們證明了誰才是眞正的强者。在(N2，E21)處有一隻巨大的雙頭龍，極爲厲害——這麼大的怪物，大概是牠們那一族的最後一隻吧！我們小心地繞過了獸窟，繼續前進。

我注意到Ghaklah提供給我的地圖，顯示地下城的大小，大體上來說都是同樣的。恐怕Skara Brea原來就是建築在幾座古老的廢墟之上。

在(N0，E19)我們發現了一把由水晶所做成的劍，這使我們的裝備越來越完善了。在發現這把劍的時候，小偸的鼻子突然動了一動，我不相信這個人，所以我把劍交給俠客Isli保管，她會好好的保護這個威力强大的武器。

我們不斷和Golems發生戰鬥，戰鬥結束後，小偸發現了一張王座，無疑的，這是屬於Harkyn 的王位。這時候，從空中傳來一陣聲音，詢問誰願意坐上去？在我還未來得及回答之前，Corfid 性急地衝向前，跳上去往下一坐……，突然間，開啓了一扇密門，顯現出一條通道，但Corfid 也受了一些火傷。爲什麼這些鬼怪都喜歡這種古怪的幽默？

在石室中，我們找到了一些守衛所穿的綠色長袍，我們也學他們一樣穿著綠色的長袍，希望能對我們有些幫助。沒有等太久，就發現很多守衛都沒有注意到我們，讓我們直接通過了，大概他們認爲我

們也同樣是守衛吧！

這兒遍地荒涼，在北部靠近西邊牆的附近（N19，E0），那兒有樓梯可以通往下一層，但實際上却是往上昇的。我們沿路下去，爲了能避開他們，只好暫時不脫掉這累贅的長袍！

(B)Castle Ⅱ：

在（N0，E19）處我們遇到另一個魔嘴，它告訴我們一首不完整的詩，並要我們完成它，當魔術師說出" Shields "這個字完成了整首詩的韻文後，突然間出現了一面 Ybarra's shield ，這眞是一項能提供强而有力防護的禮物，我們似乎看到了神在向我們微笑。

在（N9，E9 ）處有個老人招呼我們，並問我們一個謎語：" Once man alive, now living death , it drinketh blood, and stealth breath. " Soriac 曉得這個答案，正因爲他帶有一張沒有血色的臉。於是 Soriac 告訴老人謎底" Vampire "，老人只好不情願的喃喃咕咕，讓我們通過了。

我們被傳送到了一個房間（由（N9，E10）傳送至（N0，E1），再往西走，在那兒發現了一個銀製的護身符（N0，E0 ），眞是一項奇特的東西，我覺得應該會有用處，所以交待Corfid 好好收藏起來。

往上的入口在（N19，E19 ）但却沒有樓梯，我告訴魔術師要他施法好讓我們上去，以便繼續我們的行程。

(C)Castle Ⅲ：

在（N5，E3 ）處我們遇見了一位又髒、走起路來又搖搖擺擺的老人，他攔住我們的路，不肯放我們過去，一直要我們告訴他在Archer Street 的酒店名字，幸好詩人還記得這個答案：Skull Tavern（答 Skull 即可）。

唉！這一次大概眞的是戰死前的驕傲了！雖然我然一再地向自己能力的極限挑戰，最後幸好都安然無恙；但是這一次，到處都是傳送的陷阱，把我們搞得暈頭轉向，只有不斷靠著法術，才能確定自己到底身在何方。而且一群群惡靈，就像永無止盡的潮水洶湧而至；無法制止；就算殺也來不及殺。我們發現太遲了！捨棄了綠色的長袍，也就等於放棄了不被攻擊的機會。最後，我們都摔倒了，疲倦得連眼睛都看不清楚了，數百具的屍體堆得像小山一樣高，而我們之中也有四位武士隨之躺在Baron Harkyn 的死亡軍隊的土墩中。（在（N2，E3）處有用血所寫的訊息：" The Crystal Sword will leave the Crystal guardian in many pieces. "，而在東南區有一片封閉的區域，必須用法術進入）。

戰鬥之後，我們就被傳送到了巫師Kylearan 的塔樓。當我們走到最上層的（N1，E21）處，發現一個雕像，突然間在Soriac 口袋內，像眼睛的東西竟然衝破Soriac 的口袋，飛到雕像頭部的一個洞，分毫不差的鑲在上面，這雕像竟然復活了。大法師高聲提醒我們，這就是可怕的瘋神Tarjan，爲了使我們的生命能延續下去，只有再一次地努力戰鬥。總算逃過了最後的險境，這次的戰鬥，對我們而言是一次寶貴的經驗，但現在我們只剩下七個人了。



(D) Kylearan's Tower

為了已死的同伴，為了我們的居處，走！為自由而戰鬥！我們在即將進入塔樓之前，先要求法師施法查明我們所在的位置。

Soriac 告訴我們，在進入塔樓之前，必須先舉行一個儀式。儀式是這樣的，先向西踏一步，再向南走一步……，然後我們才能進入這棟琥珀色的高塔。（走到（N1，E19）就傳送到（N21，E21），再走到（N19，E19），又傳送到（N12，E11）處）。

在通道中，我們得到了兩個訊息："Made of earth, without soul, as living statue, he is whole"（N14，E13）"As a guardian he must walk, the first part of his name means rock."（N10，E9）並且發現了一張魔嘴，當我們一靠近它，它就問我們一個問題："Name the one of cold, foretold, twofold"，我回憶起在 Sewer 時得到的提示，所以很容易就通過了（謎底是Stone Golem）。

當我們再度被傳送到一廣大的黑暗區域時（N8，E9），又碰上了第二個魔嘴（N2，E12），它要求我們"Name the endless byway"，我不禁顫抖著回答這個問題，它使我再度回想起在 Skara Brae，那條令人毛骨悚然又迷惑的街道。雖然



我的答案正確，但似乎一點效用也沒有，直到最後我們才在迷宮的另一個地方發現了一個門，原來要不是答對了上面的問題，這個門就不會顯現。（答案是 Sinister；如果答錯了，（N6，E1）和（N5，E1）中間的牆就不會變成門了）。

我們在（N20，E2）發現了一個三角型的護身符，似乎和在Harkyn 塔樓所發現的銀質護身符是同類的。我決定把它們都交給小偷來保管，也許他會更忠誠地信賴我，他應該不會不信賴我們吧？雖然這護身符不值錢，可是他應該知道在我們的隊伍中，任何東西都是最好的。

Isli發現有塊碑文，警告我們要小心蛇尾末端的刺。Ghaklah告訴我們，這似乎是指蛇樣迷宮走廊之末端的房間，我們應避免進入。

在（N1，E4）處，我們遇見了一個水晶守衛，武士很輕易的一斧頭就把它打碎了，但我們却吃驚的發現水晶守衛竟重新凝聚、再度復生。這場混戰使大家都受了傷，直到俠客 Isli 揮舞著水晶劍接替打鬥後，才使得水晶守衛被打得破裂、變成碎片為止。

我們蹣跚地走進三個完全相同的房間，全部一樣，每個方向都有一扇門。我們選擇了其中之一，進入了一個小走廊，經過探查後，又被傳送到另一個房間，和巫師Kylearan見面（由（N18，E14）傳送到（N1，E14），在（N13，E17）即可見到（Kylearan）。我們已經準備好開始戰鬥，但他却和平的告訴我們，他贊同我們的冒險行動，並極力嘉獎我們的勇氣，另外提供一把閃閃發光的鎬瑪瑙鑰匙，做為獎勵我們的禮物。這可眞是一項貴重的寶物，除此之外，沒有任何東西可以開啓Mangar 的前門！我們帶著它，向這位友善的巫師告別，回到了冒險者之家。

——待續

關於人物資料

由於「冰城傳奇 I 」的程式龐大、人物衆多，故在此將所有的人物資料全數印出，希望給讀者一個方便的參考。

$ 0000～$ 001F：人物之名稱，共可有十六個字母。

$ 0011：人物之狀態，其代表意義爲 00 ：正常;02 ：死亡；04 ：衰老；10 ：石化；40 ：Poss 。

$ 0013：人物之種類，其代表意義爲 00 ：Human ；01 ：Elf ；02 ：Dwarf ；03：Hobbit ；04 ：Half-Elf ；05 ：Half-Orc ；06 ：Gnome 。

$ 0015：人物之職業，其代表意義爲 00：Warrior ；01 ：Paladin ；02：Rogue ； 03 ：Bard ；04 ：Hunter ；05：Monk ；06：Conjurer ；07：Magician ；08：Sorcdrer ；09：Wizard 。

$ 0017，19，1B，1D，1F；$ 0021，23，25，27，29：人物之屬性，依順序爲 STR、IQ、DX、CN、LUCK，其前一組爲現在狀態，後一組爲永久狀態。變動時，需兩組一起更改。

$ 002B～$ 002C：人物之防護等級，以正負數之十六進位表示，分別爲 10 ：0A 00 ；9 ：09 00 …；1 ：01 00；0 ：00 00 ；－1：FF FF ………；A0 ：F6 FF

$ 002D～$ 002E ；$ 002F～$ 0030：人物之生命點數（HP）。前一組爲最大點數，後一組爲現有狀態。

$ 0031～$ 0032 ；$ 0033～$ 0034 ：人物之法力點數（SP）。前一組爲現有狀態，後一組爲最大點數。

$ 0035～$ 0044 ：共十六個Byte ，代表身上所帶之物品，每兩個Byte 爲一組。前一個Byte 爲物品之編號；後一個Byte 爲 00時表示沒有使用，80 代表使用中。

$ 0045～$ 0048 ：人物之經驗點數，由後往前儲存。如四個Byte 爲 89,34,01 ,00時 ，表示其經驗點數爲 00013489（ 16 進位）。

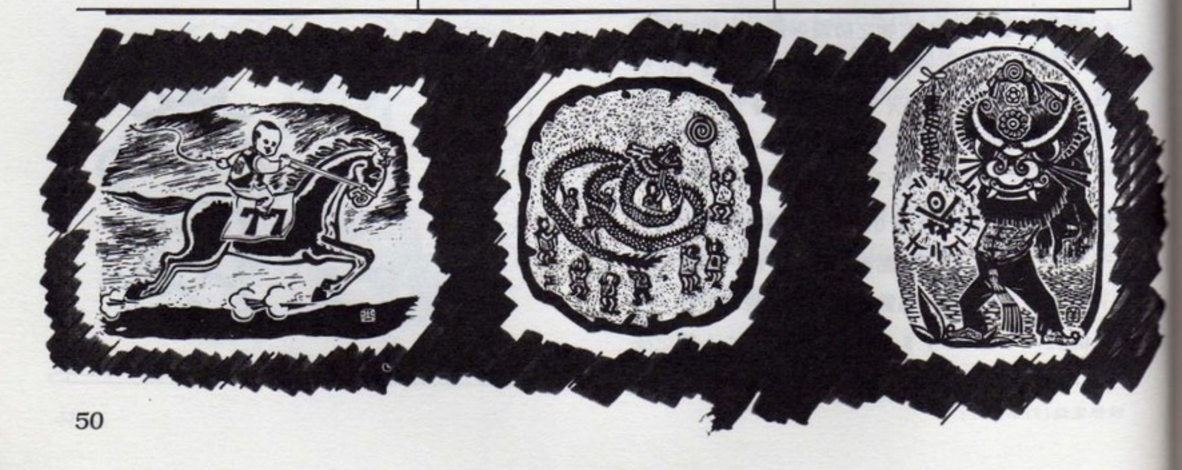
$ 0049～$ 004C：人物之金錢數目，亦是由後往前儲存。如四個Byte 爲 42，3D，01，00時，表示其金錢數目爲 00013D42（ 16 進位）。

$ 004D～$ 004F：人物之等級，前爲永久狀態，後爲現狀。

$ 0051～$ 0054 ：依序分別爲 Sorcdrer 、Conjurer 、Magician 、Wizard 之法力等級。（注意：若更改此處之等級，則要連職業一起修改，00 表示尚未進入此種職業，01 表示第一級，最大値爲 07 ）



No	物品名稱	No	物品名稱	No	物品名稱
01	Torch	2C	Blood Axe	57	Powerstaff
02	Lamp	2D	Dayblade	58	Mournblade
03	Broadsword	2E	Shield Staff	59	Dragonshield
04	Short Sword	2F	Elf Cloak	5A	Dmnd Plate
05	Dagger	30	Hawkblade	5B	Wargloves
06	War Axe	31	Admt Sword	5C	Lorehelm
07	Halbard	32	Admt Shield	5D	Dragonwand
08	Mace	33	Admt Dagger	5E	Kiels Compass
09	Staff	34	Admt Helm	5F	Speedboots
0A	Buckler	35	Admt Gloves	60	Flame Horn
0B	Tower Shield	36	Admt Mace	61	Truthdrum
0C	Leather Armor	37	Broom	62	Spiritdrum
0D	Chain Mail	38	Pureblade	63	Pipes of Pan
0E	Scale Armor	39	Exorwand	64	Rings of Powe
0F	Plate Armor	3A	Ali's Carpet	65	Deathring
10	Robes	3B	Magic Mouth	66	Ybarrashield
11	Helm	3C	Luckshield	67	Spectre Mace
12	Leather Gloves	3D	Giant Fgn	68	Dag Stone
13	Gauntlets	3E	Admt Chain	69	Arc's Eye
14	Mandolin	3F	Admt Scale	6A	Ogrewand
15	Harp	40	Admt Plate	6B	Spirithelm
16	Flute	41	Bracers (4)	6C	Dragon Fgn
17	Mthr Sword	42	Arcshield	6D	Mage Fgn
18	Mthr Shield	43	Pure Shield	6E	Troll Ring
19	Mthr Chain	44	Mage Staff	6F	Troll Staff
1A	Mthr Scale	45	War Staff	70	Onyx Key
1B	Samurai Fgn	46	Thief Dagger	71	Crystal Sword
1C	Bracers (6)	47	Soul Mace	72	Stineblade
1D	Bardsword	48	Wither Staff	73	Travelhelm
1E	Fire Horn	49	Sorcerstaff	74	Death Dagger
1F	Lightwand	4A	Sword of Pak	75	Mongo Fgn
20	Mthr Dagger	4B	Heal Harp	76	Lich Fgn
21	Mthr Helm	4C	Galt's Flute	77	Eye
22	Mthr Gloves	4D	Frost Horn	78	Master Key
23	Mthr Axe	4E	Dmnd Sword	79	Wizwand
24	Mthr Mace	4F	Dmnd Shield	7A	Silver Square
25	Mthr Plate	50	Dmnd Dagger	7B	Silver Circle
26	Ogre Fgn	51	Dmnd Helm	7C	Silver Triang
27	Lak's Lyre	52	Golem Fgn	7D	Thor Fgn
28	Shield Ring	53	Titan Fgn	7E	Old Man Fgn
29	Dork Ring	54	Conjurstaff	7F	Spectre Snare
2A	Fin's Flute	55	Arc's Hammer		
2B	Kael's Axe	56	Staff of Lor		





/鄭明輝



神話之鄉路艱險 同好相助奏凱歌



黑暗魔域問答集（上）





前言

自許久以前，讀者們見「國王密使」的問答集寫得很棒，紛紛來信要求我們將各攻略篇以問答集形式寫出，奈何各種遊戲類式不一，做成問答集談何容易，因此只好令讀者失望了。

這次「黑暗魔域」(Realms of Darkness)的推出，又爲角色扮演遊戲開創了一個新的局面，在遊戲中加入了冒險模式 (Adventure Mode)，使整個遊戲進入了一個新的境界！就因爲它包含了冒險模式，使得筆者決定嘗試用問答集的方式爲各位讀者解惑。由於程式本身並非國人所寫，雖然筆者幾乎能將遊戲玩完，但却不敢保證可以解出所有的謎題。不過，相信百分之九十以上的問題都可以在這份問答集中找到答案。本問答集將以上下兩期刊載，希望各位讀者能不吝賜教。

一般問題

Q_1：我組成了一支八個人的隊伍之後，可以去做些什麼？

Q_2：除了到處逛一逛練練功之外，我還可以做些什麼事？

Q_3：如何才能讓我的人物昇級？

Q_4：我的隊員受傷了，該如何恢復？

Q_5：爲何隊員睡著了，却沒辦法讓他醒來？

Q_6：爲什麼我找不到附有魔法的武器或護甲？

Q_7：隊員實力太弱是很麻煩的事，有什麼練功的好方法？

Q_8：物品後有個 -n 是什麼意思？

任務一

第一層

Q_1：廢墟中有個橡皮堆，在那兒我可以做些什麼？

Q_2：廢墟平面圖中有個沾滿血跡的祭壇，有什麼用嗎？

Q_3：嘿！有個冒著泡泡的水池，走到裏面去會受傷嗎？

Q_4：我受不了了！在那裏可以找到鑰匙？我沒有任何地方可去了。

Q_5：廚房裏找到Piece of Cheese 有什麼用？

Q_6：我以爲我完成了任務——我找到了Part of Zabin，但守衞似乎不這麼認爲，我還可以做些什麼？

Q_7：牆上有個插座（Slot），而我的身上有張金屬卡片（Metal Card ），但我就是不知道該怎麼將卡片插入插座中？

第二層

Q_1：有條河流擋住了我的去路，我該如何通過？

Q_2：水太深了，我游不過去，能飛過去嗎？

Q_3：我在牆上看到一把劍，我該

如何處置它？

第三層

Q₁：我進入了一個很奇怪的房間，天花板是紅色的，牆是綠的，而地板却是藍色的，它們代表了什麼意義嗎？

Q₂：我找到了另一塊 Part of Zabin，但我該如何將它們重新鎔鑄起來？

Q₃：有個 Goblin 請求我們別傷害他，而他的嘴裏喃喃地唸著：「CLXVII」，這是什麼意思？

Q₄：圖書館管理員問我想看什麼書，有什麼書比較值得看的呢？

Q₅：我找到了一個郵袋，並且「看」到裏面有兩張地圖，但我却看不到地圖的內容？

Q₆：我來到 Vulcan 的火山，但是不知道做什麼好，而且我找不到出路？

任務二

第一層

Q₁：有個地方充滿了眩目的彩色光線，令我感到頭暈，如何才能通過？

Q₂：鑰匙！鑰匙到底在那裏？你再胡扯我就不客氣了！

第二層

Q₁：有條通道，怎麼走都是回到原處，有什麼通過的辦法呢？

Q₂：有個門口寫著：「The wizards are in！」，我想那需要一把鑰匙來打開，但是，鑰匙在那裏？

Q₃：我已經救回了商店老闆的太太，他給了我一個樓梯工具（Stairs Kit），但此後我不知道還可以做些什麼，我已經沒地方可去了！

第三層

Q₁：我找到了一個許願井，但我沒辦法將身上的錢投下去，也沒辦法許願，爲什麼？

Q₂：我受不了了，許願井先是告訴我把東西弄成粉可以解除詛咒，又說把被詛咒的東西交給想要的人便可完成任務，這到底是怎麼一回事？而且我又沒地方可以去了。

Q₃：我來到那幅巨大的畫前好幾次，並且深信後面一定有特別的東西，但是我如何進去？我試過了，這裏沒有任何密門。

第四層

Q₁：有個地精跑來跑去，嘴裏唸唸有詞，要找他的地震設備，我能幫他什麼忙嗎？

Q₂：有個石像復活了，要我感動他才肯讓我通過，我該怎麼做？

Q₃：地震設備到底在那裏？我要用這個設備把水晶球給震碎，可以做到嗎？

Q₄：沒想到那老闆竟然出錢向我買水晶球，我可以賣給他嗎？

Q₅：我受夠了，什麼時候我可以回去見那個貴族，說我已完成了任務？

Q₆：對不起，那個貴族在那裏，我還沒有拿到水晶球？

任務三

Q₁：我的第三個任務到底是做什麼？

第一層

Q₁：有個女人說：「Gorth是殺不死的！」這是眞的嗎？

Q₂：我在陷阱底下，沒有法力，也沒有繩索，無法離開陷阱了，有什麼補救的辦法沒有？

Q₃：四個陷阱下去的地方我都走過了，只是有個門打不開，我是不是少拿了一把鑰匙？

第三層

Q₁：爲什麼這裏又出現了一把 Green key？



Q_2 ：我找到了一瓶牛奶和一隻燒瓶，它們之間有些什麼關係嗎？

Q_3 ：有一隻可怖的惡魔擋住了我的去路，我想殺掉牠，有什麼方法可以做到？

Q_4 ：牆上有個按鈕，我該按下它嗎？

Q_5 ：太可怕了，過了這個單向門後，到處被傳送來傳送去，有比較好走的路線嗎？

Q_6 ：啊哈！我在裏頭找到一台PC／JR，看樣子Gorth是由這部電腦控制的，我該將它破壞嗎？或是嘗試去控制它？

任務四

第一層

Q_1 ：有個在票亭中的小姐，總是把我扔出來！

Q_2 ：有個身穿五彩袍子的人開口向我要密碼，我該去那裏找？

Q_3 ：為什麼我找到的靈劍（Spirit Sword），在隊伍中沒人能使用？

Q_4 ：在往下一層的樓梯旁邊，有個打不開的門，我是不是那裏又少拿了一把鑰匙？

第二層

Q_1 ：為什麼對某些怪物的攻擊一點效用都沒有？

Q_2 ：我進入了一塊像是陸地的地方，那是地表嗎？



Q_3 ：我在地上看到一粒高爾夫球，但是球桿在那裏？

Q_4 ：有隻三頭的狗擋住了去路，但我只找到兩根骨頭，第三根到底在那裏？

Q_5 ：為什麼有個地方的門一直到不了？

Q_6 ：我殺掉了一群難宰的怪物，得到了一張支票（Check），上面寫著我可以換到一個紅汽球，但是，我該去那裏兌換呢？

Q_7 ：地上有個巨大的裂縫，我雖然拼著摔傷好幾次，可是仍然過不去！

Q_8 ：天花板上有個洞，但是太高了，我能用什麼方法爬上去？

另一個第一層：

Q_1 ：我找到了一具Bass Shield，但却沒有辦法持用，為什麼？

Q_2 ：南邊的牆上有條裂縫，我該如何通過？

Q_3 ：Magic Meter 有何用途？

Q_4 ：有一大本古書和筆放在檯子上，我需要做什麼嗎？

Q_5 ：簽名進去後，又有個往下的樓梯，是通到那裏的？

Q_6 ：先前找到一個大型的木製戰利品放置架，一定得把Bass的東西放回去嗎？

Q_7 ：終於，我到了另一塊陸地，Stealth的哥哥到底在那裏？

Answer

一般問題

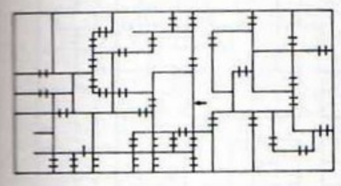
A_1 ：你可以準備進入一個神奇的冒險世界，並不是只有魔法，你可能會遇到機械人、電腦，甚至拿到機關槍！

A_2 ：到守衛的房間去，跟他談話（Talk），他會給你第一件任務。

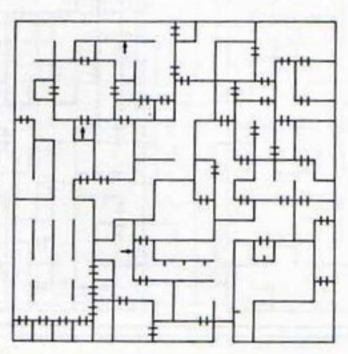
A_3 ：只管用力的練功，當經驗累計到1,000點的時候，人物便會自動昇級，以後所需的點數會逐漸增加，最後是每8,000點昇一級。昇級時只會提高生命點數的上限，你必須自己設法使生命也恢復！

A_4 ：如果有人受傷、中毒、法力點用光，或是一些不太好的狀況，只要回到城鎮中的旅店，進到房中休息一陣，一

1－3



1－3



2－2

Zabin 劍已經碎了。趕快去找其他的碎片，然後設法重新鎔鑄好。等等！你剛剛又說什麼？你還是沒找到 Zabin 劍的部份，怎麼會有你這種人？在接待室（Antechamber）用 Green Key 打開門，就可以進入 Chief 的房間，難道你剛才沒有爬橡皮堆，不知道他房裏有密門？Zabin 劍就在密門的後頭。

A_7：你眞是糟糕！進入冒險模式，選擇身上有 Metal Card 的人行動，打入〃Insert Card into Slot〃，只聽 Click 一聲，旁邊擋路的牆就昇上去了。

第二層

A_1：雖然在現實生活中你是個游泳高手，但是當你下達游泳（Swim）的指令時，你的隊員們只會以狗爬式划過去。

A_2：唉！不是有個擺渡人在河邊，和他談幾句，來回不過二十塊錢，別心痛了。

A_3：將它拔起來，看看和 Zabin 劍有沒有關係（用 Pull Sword 指令）。

第三層

A_1：沒什麼意思，只是三個門後各有一個顏色的按鈕，按下去後會移位，從箭頭指的門通過會回到這裏。

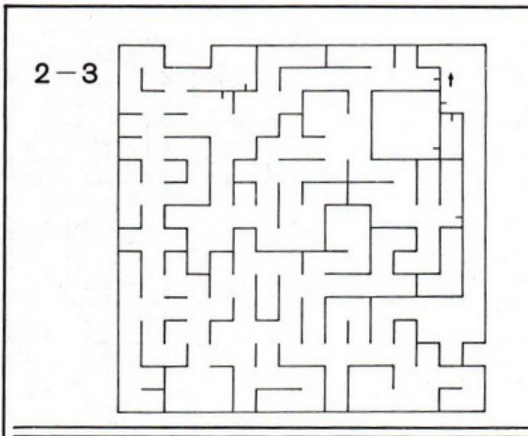
A_2：你檢查或看過這 Zabin 劍的碎片沒有？上面刻著鑄造人的名字 Vulcan，去找他吧。

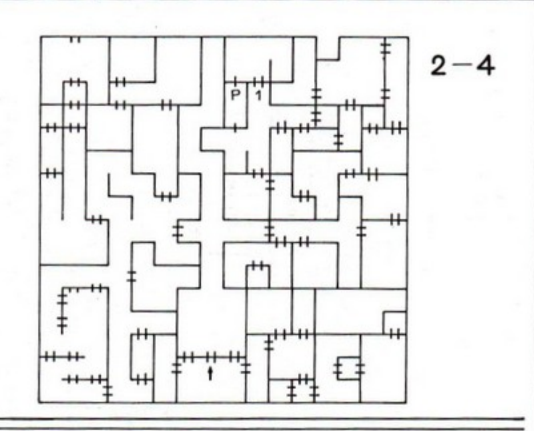
A_3：那是一本書的編號，去找圖書館管理員要這本書來看一看，也許對你會有些幫助。

A_4：像是「精訊電腦」雜誌就很不錯，只可惜這圖書館中沒有，其他像「微電腦時代」、「Byte」……等，都是蠻值得看的。什麼？那管理員連這些雜誌都不知道，他太糟了。嗯，好吧！我不再開你玩笑了，可是，你說你沒看上一題，我可不大相信。

A_5：事情是這樣的，原本這個郵袋的眞品應該隨軟體附給各位的，但是…。好吧！廢話少說，反正郵袋中的兩張地圖就是印在說明書後的附錄三，一張已經按照位置排好了，就是城西南方地下城的第一層地圖；另一張則是你過河後，最東方地下城的第一層。不過，必須對著鏡子看。

A_6：找一個人帶著兩段 Zabin 劍把 Vulcan召喚出來啊！你眞





的沒去圖書館看書嗎？你是不是騙你父母要去圖書館，却跑去玩了（你毀了）！出口在火山的前一格，旁邊就是密門。

任務二

第一層

A₁：去找個太陽眼鏡來戴上不就沒事了（Wear Sunglasses）。如果家裏沒有，到路攤上去買一副，也不過幾十塊錢，戴起來就像黑社會老大一樣地帥，保證沒人敢欺負你。啊！對不起，我忘了這裏沒有地攤，不過，在最東南方的房間裏我倒是見過一副，只是式樣太土了，我沒拿走，你喜歡的話就去找找看好了。

A₂：對不住，敵人偏偏是吃軟不吃硬，不過看在你是我的讀者的份上，就告訴你好了。差不多就在太陽眼鏡相對的位置：西北方的角落。

第二層

A₁：這個嘛…這個嘛…唉呀！我也是沒有辦法的啦，反正這不是眞正的通道就是了，理它作啥?!

A₂：在這一層的某個地方不是有家商店嗎？他賣些什麼我忘了。你跟他談過話沒有？他的太太被綁架了，他會給你一把Wizard Key，這樣你才能去救他的太太。不過要當心，法師的法力可不是容易消受的，最好在競技場多練練功。

A₃：太好了，你旣然已經拿到Stairs Kit，那就趕快到寫著〃Future Home of Stairs〃的地方建造一座樓梯（Build Stairs）。還有什麼困擾嗎？不知道該如何建造梯子？這眞是糟糕，有個角落的牆上不是寫著一些字嗎？不對，不是寫什麼Don't Kill Time的那邊而是另一邊，對了，就是這裏，讀讀看（Read Writing），就可以學到組合樓梯的方法了。

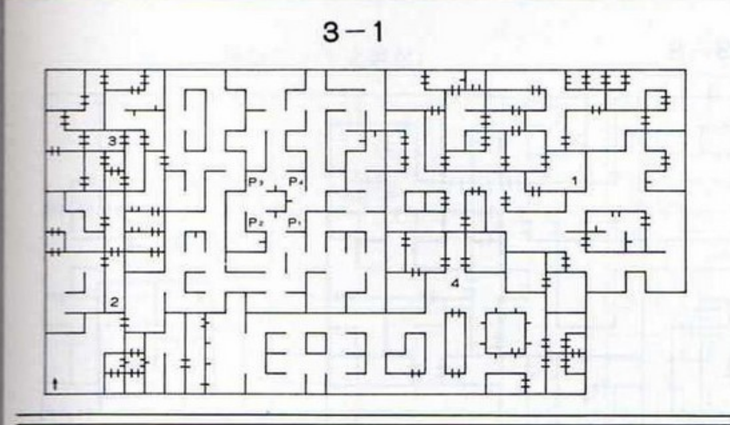
第三層

A₁：那是因爲怕你亂扔沒有用的錢，所以不給你機會。試試那兩枚特殊的硬幣，Penny和Dime，把它們扔下去（Throw），看看能許些什麼願望。

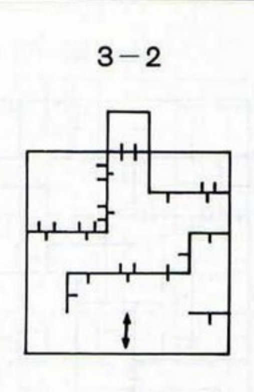
A₂：你先考慮一下自己是暴力派還是溫和派，如果是前者，可以考慮砸碎它，反之，設法把它賣掉吧！至於該到那裏去，先找個大黑球再說吧！

A₃：你仔細觀察過那幅畫了沒有

3－1



3－2



？十座白色的塔，排成三角形，第一排一座，第二排二座，第三排三座，第四排四座，你說，它像什麼？根本就是保齡球瓶嘛！再看看手裏的大黑球，檢查過沒有？

上頭有三個洞，其中兩個洞在一起，這不是保齡球又是什麼呢？試著打打保齡球吧（ Bowl ），這眞是不錯的運動。

第四層

A_1：他已經瘋了，即使你幫他把地震設備找回來也沒有用，還是想想你自己吧！

A_2：你喜歡跳舞還是想當科學家，第一層有Breakdancing的教本，第三層有Programming 的參考書，不管你學那一種，只要拿出來用，保證那雕像立刻感動得讓路。

A_3：這一層中有條道路上有霧，只要把霧吹開就可以找到地震設備，可是，要用什麼把霧吹開呢？想想看…對了，跟火扇公主借一下芭蕉扇不就沒問題了，只可惜孫悟空不在這兒，倒是夏天用的電風扇，身上還帶著一具，打開風扇（ Turn on Fan ），果然找到地震設備。可是，難道你又忘了把電風扇帶下來？唉！眞是麻煩，電風扇就在第一層左邊一堆方格裏最難走到的那一格。至於震碎水晶球，那也簡單的很：做不到，那地震儀的震動功率很低，只能當電動按摩器罷了。不信你自己拉（Pull）或推（Push）那上面的操縱桿（Lever） 試一試。

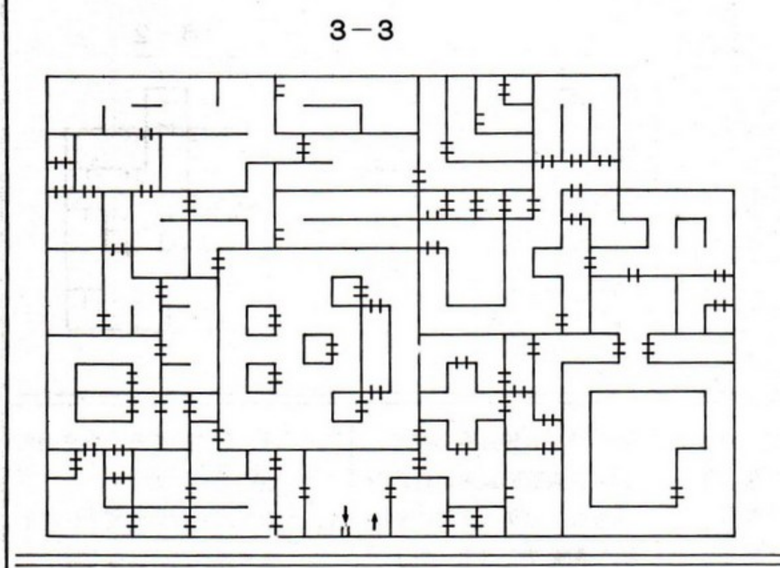
A_4：如果這十塊錢你也那麼想要的話，就賣掉罷！反正，賣掉也是完成任務，只是詛咒沒完全去掉而已。

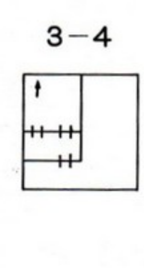
A_5：你眞的沒賣掉它嗎？好吧！我告訴你如何砸碎它好了：到大石頭那兒去，把水晶球放在地上（ X指令），開動地震設…慢著，你想讓自己也被砸成肉餅嗎？退後一步再開動，然後只見石頭落下，把水晶球砸成千百萬片碎屑，這時詛咒便消失了，可以回去了。

A_6：這太離譜了，守衛沒告訴你他在酒店門口嗎？難道你去補充食物時沒有遇到他，我才不信。

任務三

A_1：你沒聽守衛說嗎？過河後會有麻煩，況且河邊釣魚的老人不也說了，在河的另一岸Gorth以「鐵手」統治，要你珍惜性命，但是，除惡不





正是你的目的嗎？

第一層

A_1 ：千眞萬確，不管任何武器、法術，都無法對他造成傷害，因爲它是沒有生命的機械。

A_2 ：誰叫你不小心點，不過，還有辦法：你在陷阱底下晃久一點，會有人來救你出去，但是要花掉一半的錢。如果你也不想花錢，那就把錢集中到狀況最好的一個人身上，用Break指令將他分離出來，其餘的人被救回去，以後再來帶他走，就不用花任何一毛錢了。

A_3 ：對，你應該找到割草機（Lawn Mower）了，到第四個陷阱去，走到最裏面，有個地方有〝Remember the Robot for Directions.〞的標記，往右邊走兩步，都是密門，再往下兩層（RRDD），就可以進入一個新的地方。旁邊有個如陸地般的花園（箭頭指處之門進去），走到最裏面有又高又利的草，用割草機割一下（Use Mower），就可以找到金鑰匙。

第三層

A_1 ：那不是眞的Green Key，不信你辨別看看，是Unlocking Key，可施用解鎖的法術。

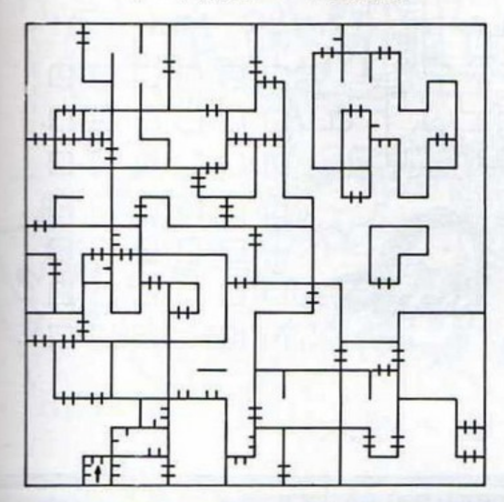
A_2 ：你拿到燒瓶（Flask）時，難道沒看看上頭的說明嗎？把牛奶加進去（Add Milk）。

A_3 ：把冒泡的燒瓶拿來，用力搖一搖（Shake），只見如阿拉丁神燈般的冒出一股青煙，然後煙凝成實體變成一隻巨大的怪獸，替你殺了那隻惡魔，然後才消失。

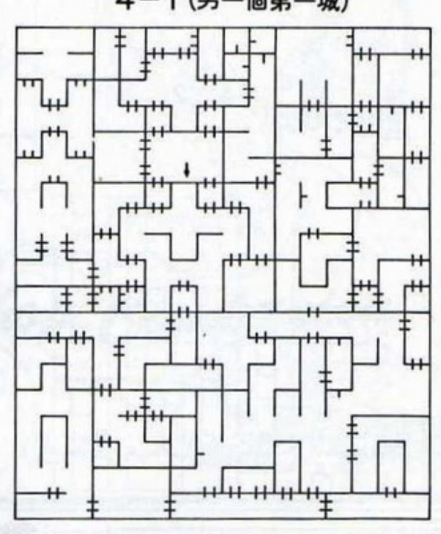
A_4 ：廢話！這也要問。不按下去前面的通路怎麼可能會打開。

A_5 ：以↑代表前進，←和→代表左右轉，依指示行事：↑←↑←↑↑↑←↑←↑↑→→↑↑，這裏有個骷髏，再來←↑→↑↑↑↑↑↑↑←↑←↑↑↑↑，按[0]開門，裏面

4－1（附錄三，1之鏡射）



4－1（另一個第一城）



就一切正常了。

A₆：別傻了，控制它是不可能的，看你要暴力一點還是溫和一點，你可以關掉電腦（Turn off Computer）或是拔掉插頭（Pull Plug），都可以使Gorth因爲失去指示而毀滅。

任務四

A₁．你必須讓身上有車票（Ticket）的人和她談話，難不成你又沒拿到車票，你到底有沒有到守衛房間後的監牢去和Stealth談過話？你到底知不知道第四個任務是什麼？

A₂：看看你在這裏找到的所有訊息，其中一個是在樓梯旁邊的房間裏，就是那個3個方格格成「型的房間，那訊息就是密碼！

A₃：靈劍只有武士（Knight）和鬥士（Champion）兩種職業的人才能使用，其他職業的人都不行。

A₄：什麼，你還打不開？這次沒有鑰匙可以給你了，你知道鑰匙的製造者是誰嗎？（Look ××× Key）是Luck，他在這層的某處，花一百塊錢請他開鎖應該沒什麼困難吧！然後趕快到穿五彩袍子的傢伙那裏去，告訴他密碼，你可以取得一條波斯魔毯。

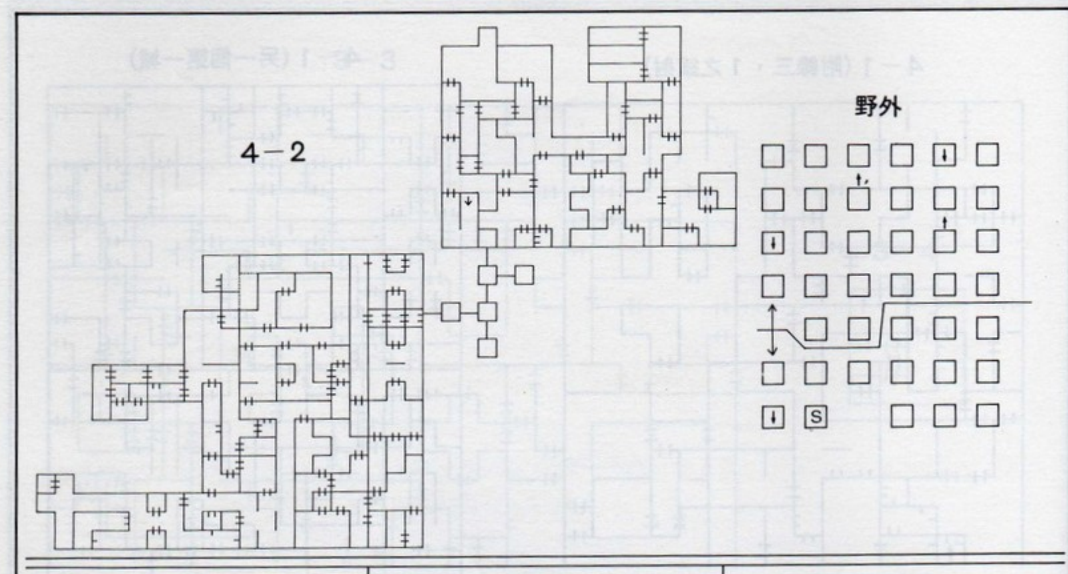
第二層

A₁：某些怪物的功力高强，一定得用附有魔法的武器方能奏效，像是靈劍（Spirit Sword），或是有＋幾的武器。

A₂：不，這裏還是山中，地下兩層的地方。

A₃：自己隨便去找一下，你一定是還沒有把整個地下城都走過才會說這種話。用球桿打球（Use Club）之後，西方便會出現一條通道，通到山的那一邊的地下城去。

A₄：我也只找到了兩根，我們來對對看，或許得到骨頭的位置不同。一根是在沒經過打球之前的一個陷阱下拾到的，另一根則是往南到底的角



落拾到的。什麼？你找到的也是這兩根，那沒辦法了，把骨頭扔給狗吧（Throw Bone），如果不夠的話，就把身上的肋骨折一根下來。昔年上帝用亞當的一根肋骨造出了夏娃，現在你的肋骨却只能拿來餵…唉！不說也罷。

A_5：跟你說過了，那裏面沒有任何東西，別理它了。

A_6：支票！哦，不是十信的吧？否則那就會跳票了。兌現支票的地方在你得到高爾夫球桿那一大區地下城旁邊的角落裏，快去兌現吧！否則汽球被人拿光你就毀了。

A_7：那個穿著五彩袍子的人在你回答密碼後不是給了你一張魔毯嗎？坐上它飛過去（Use Carpet）就可以了，不過八個人實在是太重了，分兩次運送過去吧！

A_8：你剛剛不是去換了個汽球回來，把它吹起來（Blow Balloon），拉著汽球你就可以昇上去了。

另一個第一層

A_1：那只是別人的戰利品，沒什麼用，還是把它放回木架上去吧！

A_2：在最北邊的角落裏，有本書是Book of Cloud，在裂縫前讀那本書（Read Book），可以使你化做一陣輕煙，隨風而去。

A_3：那只是測試物品尚能施用幾次法術而已。

A_4：看看古書（Look Tome）、讀讀古書（Read Tome）、簽個名（Sign），然後你就可以進去了。

A_5：千萬別下去，如果你不信邪，試試看吧，包準你會後悔。

A_6：對，把劍（Sword）、盾（Shield）和護甲（Armor）都放回去，然後，很神奇地出現了一座往上的樓梯，通往另一個世界。

A_7：往東南走兩步，便到Baddel城了，Stealth 的哥哥Eldritch法師就在城內的西邊，不過，你可別期望他會將Amulet of Truth 交給你。

/西門孟



對於擁有印表機的PC/AT 使用者來說，Print Shop、Print Master之類的軟體實在是不可錯失，其應用之場合十分多，從信封、信紙、月曆、週曆到佈告、卡片之製作都十分容易，尤其 Print Shop是聞名的Broderbund（註一）公司所出品，支援產品一定相當多，因此Print Shop 之後有 Print Shop Graphic Library 和本文介紹的 Print Shop Companion。

註一：Broderbund 出版的娛樂軟體相當的多，如：超級運動員（Lode Runner）、古德奈上校（Captain Goodnight）、決戰富士山（Karateka）；AE、DROL、DAZZLE DRAW等等不勝枚舉。

注意事項

Print Shop Companion 是張有保護的磁片，要試試看是否能用得先打：

PSC

如此一來，不管你是在單色或彩色的螢幕，都該能順利進入圖 1和圖2，否則圖 1之後會出現

Unthorized Copy（非法拷貝）

如此你就要再想辦法了，此外要將磁片的資料均置於硬碟中，就鍵入：

PSCHD

拷貝至硬碟的動作可做四次，若不是原版的套裝，最好別試！像磁片中有個PSUPDATE.COM 檔，用途是將舊版的Print Shop 更新爲能與 Print Shop Companion合作的新版，本人在此奉勸諸君別胡亂使用本檔案，筆者的Print Shop 被 PSUPDATE 弄得無法使用，「好奇殺猫！」讀者別因一時衝動而中計，你手中的舊版 Print Shop 應該是沒問題的，反正不用 PSUPDATE你的Print Shop 和Print Shop Companion照樣能合作愉快。

Print Shop Companion 無法開機，要用有DOS的磁片開機再置Print Shop Companion 於A磁碟機（不能放在B磁碟機），再打入PSC 就可以

了。假如你想讓Print Shop Companion 能開機，鍵入INSTALL，它會叫你將DOS 的磁片放在B磁碟機，它會自動將DOS 移植到Print Shop Companion。你最好是用 PC DOS 而別用MS DOS，原因日後再談。

使用須知

進入到圖2，你可用↑↓鍵來移動光棒，一開始時，光棒是在SET UP上，爲的是希望你在使用前能先設定好，以免到時操作不順利甚至當機。圖3是SET UP的樣子，以↑↓鍵移動光棒，以←→或 SPACE BAR 來改變該項的值，按RETURN選用鍵盤、搖桿或老鼠來操作（圖3－1），之後再設定印表機（圖3－2），沒有印表機的使用者到了最後會無法操作，只好按 ESC 回去。再提醒一下，按RETURN和按 SPACE BAR、←、→的意義不同，RETURN 會使你進到另一個畫面，SPACE BAR 、←、→只是改變光棒所在那項的值。

假設上段你都看懂了，操作也沒問題，同時你也

圖1

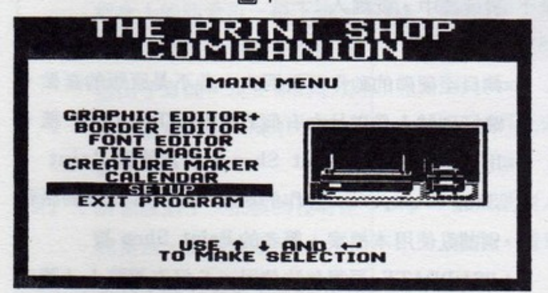


圖2

Broderbund Software PRESENTS...
THE PRINT SHOP™ COMPANION
VERSION FOR IBM PC BY ELSON EMBRY
COPYRIGHT 1986 BY ROLAND GUSTAFSSON
ALL RIGHTS RESERVED

圖3

SETUP
CHOOSE HARDWARE SETTINGS
DATA DRIVE: B
MONITOR: COLOR
PRINTER PORT: LPT1:
AUTO LINEFEED: NO
PARITY: EVEN
DATA BITS: 7
STOP BITS: 1
BAUD RATE: 9600
PRESS <Space> TO CHANGE
SETTING OF SELECTED OPTION
<Esc> TO GO BACK

圖3-1

SETUP
CHOOSE INPUT DEVICE:
JOYSTICK
MOUSE
NO DEVICE
<Esc> TO GO BACK

有印表機，設定好了之後，印表機應該會印出〃Welcome to the print shop companion〃的訊息，做到此你就可以堂皇的使用The Print Shop Companion。

使用鍵盤時，The Print Shop Companion 十分容易操作，只要上下左右箭頭移動光棒，再按 RETURN 來選擇，若想回到上個畫面就按 ESC 。

使用搖桿時，用搖桿移動光棒，右按鈕是代表 ESC ；左按鈕代表 RETURN 。

使用老鼠時，也是移動老鼠來改變光棒的位置，左右鈕各代表 RETURN 及 ESC ，若是你的老鼠和我的一樣，有第三個按鈕（介於左和右中間），這中間鈕是代表Undo ，在畫圖時十分有效率，可以挽回上個動作而還原。

不論你在那個功能中想返回主目錄，都可按 CTRL －Q 返回；想清除你的成品則按CTRL －C （只清除螢幕上的，不包括磁片中的作品）；想清除磁片中的資料要按 CTRL －D 。

SETUP

CHOOSE PRINTER:

EPSON,PANASONIC,CITIZEN,JUKI
IBM GRAPHICS OR IBM PROPRINTER
CENTRONICS GLP,AXIOM SLP,OKI 292
STAR GEMINI 10X, 15X
OKIDATA MICROLINE 92, 93
C.ITOH (PROWRITER) OR NEC 8023A
LEGEND, BLUE CHIP, ADMATE, BMC
MANNESMANN TALLY SPIRIT 80
APPLE IMAGEWRITER

<Esc> TO GO BACK

圖3-2

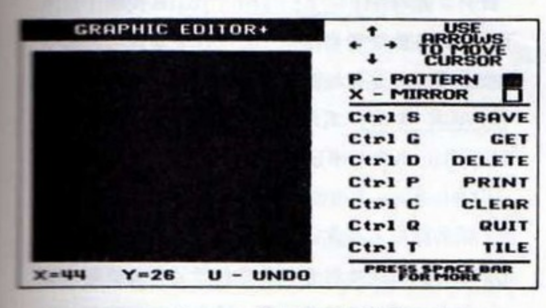


圖4

Graphic Editor＋(圖形編輯器Plus)

新版的圖形編輯器，功能相當多，以下一一說明：

X Mirrors（鏡射）：如圖4－1，鏡射有四種狀態，但要先按 X 鍵再繪圖才有效。

CTRL － G Get（讀取圖形進來）：你可以從各個磁片中讀取圖型來加以修改。看圖4－2，最下面的選擇是Number Maker（數字產生器），進入數字產生器用↑↓←→鍵來改變數字的值，可由0～99，第三位是放序數的，ST、ND、RD、TH隨你放置。選好了就按 RETURN 回到圖形編輯器，Number Maker在圖4－3。假如你本來在圖形編輯器就有了圖形，你進入Number Maker後要到圖形編輯器前會出現圖4－4，它問你要不要和未來的圖重疊，以YES或NO回答。按N就會把本來所有的圖全部消除。

CTRL － T Tile（一塊塊的的圖形重複拼給你看）：如圖4－5，看完了按 RETURN 回圖形編輯器。

F1 Insert Row（插入一列）：在該游標的上面插入一列空白。

F2 Delete Row（刪掉一列）：該列刪掉，下一列往上補，圖4－6是我用 F1 和 F2 組合而做出的效果。

F3 Insert Column （插入一行）：在游標所在之處插入一空白行，按一下 F3 就使一個心裂成兩半（圖4－7）。

F4 Delete Column （刪掉一行）：與F2一樣，只是刪掉的是一行。若是以上四個鍵使用不當，請馬上按 U 還可拯救回來。

U Undo（挽回）：可回到上一步的狀態，注意！只有一步。

H Flip Horizontal：將畫面左右翻過來，看圖4－8。

V Flip Vertical：將畫面上下翻過來，看圖4－9。

N Negative（反相）：將畫面上的每一點由黑的變白，白的變黑，可重複按。（圖4－10）

圖4-1

Here's what the four mirror modes do
You draw / Screen draws
你所畫 / 螢幕所出現
無鏡射 No Mirror
四向 4-Way
水平 Horizontal
垂直 Vertical

圖4-2

GRAPHIC EDITOR+: GET

CHOOSE A GRAPHIC:

FROM PRINT SHOP DISK
FROM COMPANION DISK
FROM OTHER DISKS
FROM SCREEN MEMORY
FROM SCREEN FILE
FROM NUMBER MAKER

<Esc> TO GO BACK

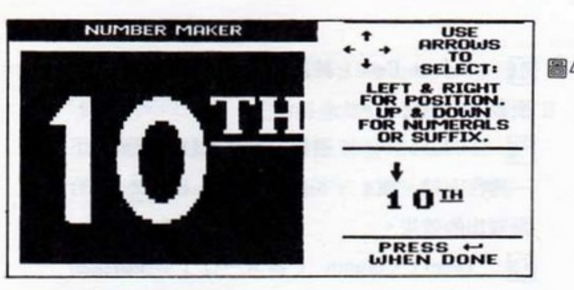


圖4-3

GRAPHIC EDITOR+: GET

WOULD YOU LIKE TO SUPERIMPOSE THE GRAPHIC THAT YOU JUST SELECTED OVER THE GRAPHIC ALREADY IN THE EDIT WINDOW ?

NO
YES

<Esc> TO GO BACK

圖4-4

[L]　Lines（畫線）：按[L]會進入畫線模式，原來游標所在之處會變成原點，而你再按鍵盤的方向鍵、移動老鼠或搖桿，就會有個目標點移動，目標點與原點間會有條閃動的線，按下[RETURN]或相對的按鈕就會將線畫下，然後目標點會變成新的原點，可一直畫下去直到你按下[ESC]或相對的按鈕。

[R]　Rays（射線）：與 L 的功能很像，只是原點不移動，你一直畫會發現像圖 4－11 似的繞圈圈。此功能要注意選好原點的位置。

[B]　Boxs（畫框）：也是有個原點，而你只要移動目標點就可改變該方形的長寬、大小；畫好後不妨在中塗滿顏色。

[O]　Oval（畫圓）：以原點爲圓心，移動目標點可改變該圓的大小及使該圓成爲長或寬的橢圓。

[P]　Pattern（改變色調）：此功能要與[F]功能配合使用，有十七種色調供你選擇。

[F]　Flood Fill（塗滿）：按下[F]會依你選好的色調塗滿所能〝滲透〞進去的地方，如不滿意就快按[V]。

[T]　Text（寫入英文）：可輸入大小寫的英文及數字，按Backspace（回鍵）可刪回前個字，按[RETURN]換行，按[ESC]結束本功能。（圖 4－12 ）

此外，還有[A]、[Z]、[W]、[S]各代表了左、下、上、右的全螢幕捲動，這功能在繪圖的模式下均能使用。若是你無法很熟練的操作，隨時按[SPACE BAR]看看，各功能均有英文說明。

The Border Editor (邊框編輯器)

Print Shop Companion在磁片中附帶了四十五個不錯的新框，在你製作卡片時又可添加不少的變化。你可以直接使用它們或是使用邊框編輯器來修改，當然也可以自己做一個，現在把光棒移到 Border Editor 再按[RETURN]吧！（圖5）

Print Shop Companion 的任何功能都經過特別的設計，他們的宗旨是要使笨蛋也能使用（Fool-proof），所以大部分Graphic Editor ＋ 的命令

圖4-5



PRESS ANY KEY TO CONTINUE

圖4-6

GRAPHIC EDITOR+

USE ARROWS TO MOVE CURSOR
P - PATTERN
X - MIRROR
POSITION CURSOR & PRESS:
L - LINES
R - RAYS
B - BOXES
O - OVALS
T - TEXT
PRESS SPACE BAR FOR MORE

X=31　Y=01　U - UNDO

在此都能用，如[A]、[W]、[Z]、[S] 是捲動；[F]是塗滿；[X] 是鏡射……，下面還有些較不相同的命令供讀者參考。

[B] Flip Bottom （將底下的圖案倒過來）：圖5－1是按 B 之前與之後的比較。若是不滿意，按 U 或再按一次 B 即可。

[R] Flip Right（將右邊的圖案翻過來）：與上個功能一樣，但方向不一樣，使用這兩個功能會使製作框有極大的彈性，圖5－2可做為參考。

[T] Tile Boundary(將邊框填滿圖案）：此功能有On和Off兩種狀態，開始進入Border Editor 時，[T]是在On的狀態下，此時印框於印表機會以一定圖案數目印出；在Off時，則是圖案緊接著圖案印。

[F1] [F2] [F3] 在你進入邊框編輯器時，會看到三個設計的地方，能分別編輯角落、上下、左右的圖案，動手試試這三個按鍵你就了解了。

[C] Copy（將目前所在的圖案拷貝到其他兩個

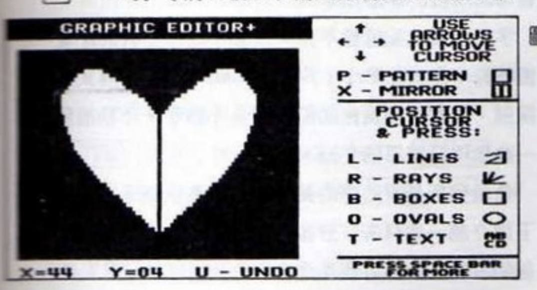


圖4-7

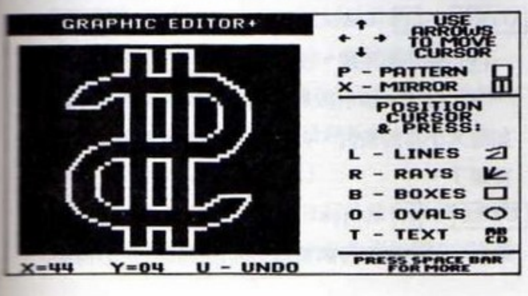


圖4-8

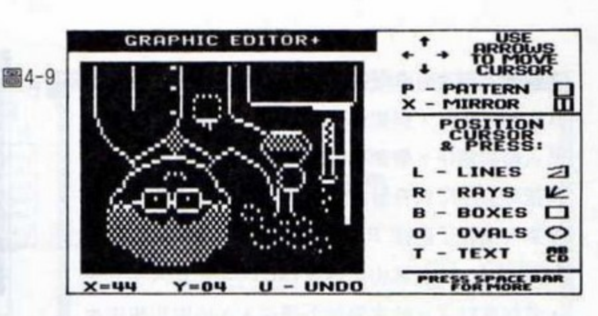


圖4-9

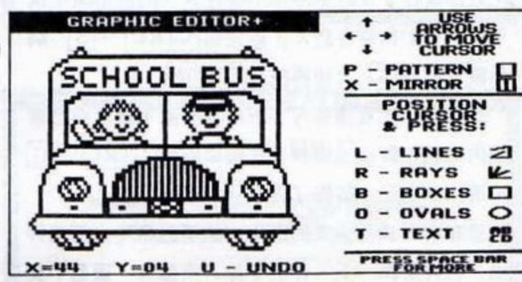


圖4-10

圖案）：這功能不難了解，按一下[C] 會使得整個框的每個圖案都一樣。

The Font Editor (字形編輯器)

圖6是剛進入字形編輯器的畫面，The Print Shop Companion 在磁片中附贈了十二種新的字形，你不妨拿到字形編輯器中看看。字形編輯器操作起來較為複雜一點，但只要耐心的操作數次就能得心應手，雖然麻煩了點，但它却有強大的功能——你能在Print Shop 用中文了!!雖然要你自己慢慢輸入，但至少已有可能在生日卡片上出現中文的祝詞了。

在使用字形編輯器前，在記憶體中必須有個Reference Font （參考用的字形），這種字形有三種大小(圖6－1），使用記憶體的程度也不同，當然你可以不用它，但我先把話說在前頭：你別以為字大便是美，每個都做的大大的，到時記憶體用完了，沒法再加入字，你就會欲哭無淚。

按[CTRL]—[G] 是GET 的意思，會進入圖6－2，此時就可以選參考用的字形。當你都選好了

，會進入圖6－3的編輯畫面，進入後有個大寫的A在編輯區內，假如你想編輯A，就按 RETURN 進入編輯創作，假如你想編輯其他的字母或符號，就按那個字母或符號的鍵，此時編輯區中的圖案也會變，選好了就按 RETURN 進入。編輯好了按 CTRL － S 跳出，再按 RETURN 存入字形中，若你做好了A的字形却不想存入A的圖形庫中也可以，例如你想存爲X，則先按 CTRL － S 跳出後，再按 X 之後再按 RETURN 。

假如每次你看到參考字形就很討厭，甚至會影響到你的創作靈感怎麼辦？在編輯時按 CTRL － C 來清除該字形，後悔了再按 U 也可以。

我在前面提到中文的應用，說不定你現在還沒弄懂，我再解釋一下。你選字母A來編輯，畫個中文字「生」上去，再來是字母B畫「日」，以此類推，以後在製作卡片時，寫字就寫ABCD，印出來的字是「生日快樂」，如此豈不妙哉！除了卡片也可做告示、信紙、月曆、旗幟。更誇張的是這字形編輯器的最高解析度是56×38，遠勝過所有目前



圖4-11

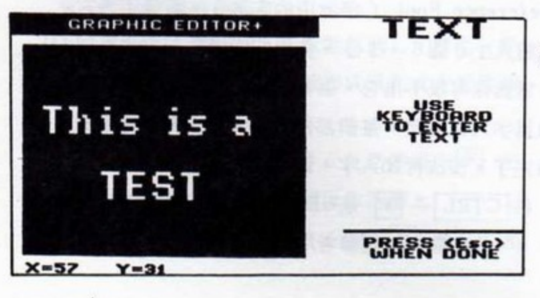


圖4-12

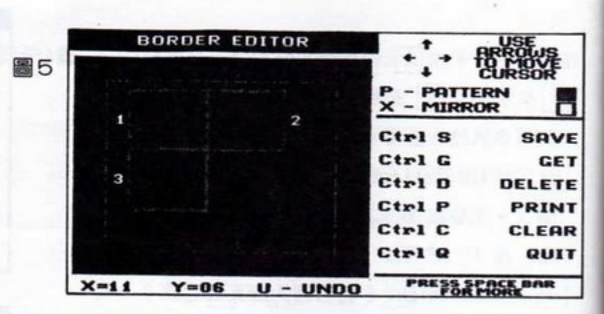


圖5

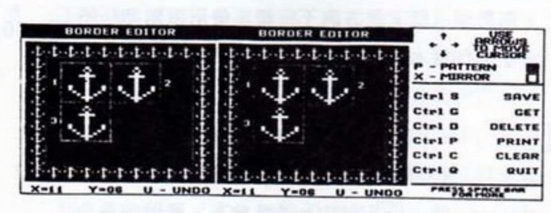


圖5-1按Ⓑ鍵之前後對照(注意下方)

中文套裝的解析度，但字母四周最好留一圈空白，如此許多字母在用的時候才不致於太過擁擠。

保持你的印表機在開啟的狀態，如此你做了一段落後，想看看你目前的成果就按 CTRL － P ，會印出所有的字形出來。

字太大造成記憶體不夠其實也不是你主機的記憶體不夠，主要是Print Shop Companion 中程式的限制，假如你發現你的記憶體快不夠了，不妨清除一些你不打算用的字形。

熟能生巧是我的座右銘，常用自然就順手多了，下面介紹一些只有字形編輯器才有的命令，不妨仔細地看完，因爲許多功能都很好用：

CTRL － I Index Lines（指示線）：CIRL － I 像是個開關，按一下就沒有指示線，再按一下又有了。指示線是用來給你做爲參考用，比如說大小寫的設計，但你假如是要畫圖案就不需要線了。

CTRL － A Adjust Index Lines（調整指示線）：可讓你自行調整指示線的位置，用方向鍵

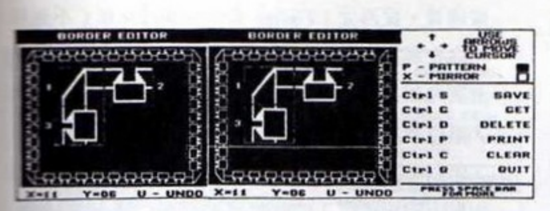


圖5-2按Ⓡ鍵之前後對照(注意右方)

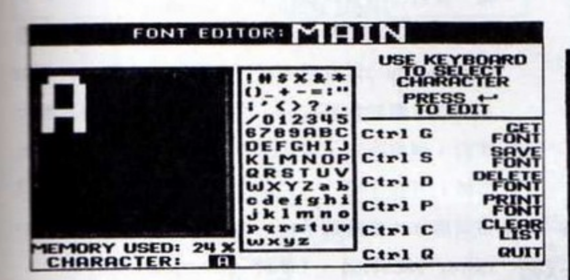


圖6

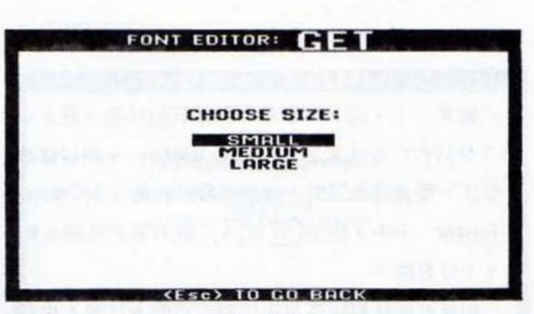


圖6-1

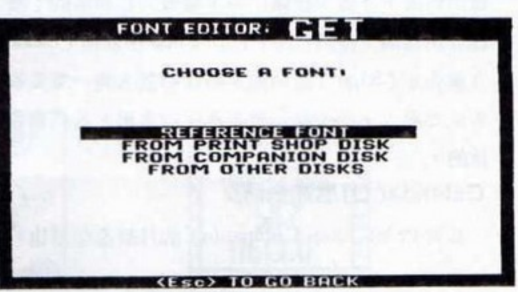


圖6-2

、搖桿或老鼠控制指示線的位置，上下移動控制下面的水平線，左右移動控制垂直線，位置選好了就按 RETURN 結束調整。

CTRL — R Redo（重做）：放棄目前在編輯區的工作而恢復爲原來的圖案。此功能與用 CTRL — C 清除有不同的作用，CTRL — C 是將編輯區全部清除；而 CTRL — R 則是回復編輯前之圖案。

爲了確定你做的字形是可以印出的，你必須常看看指示線的位置，而且根據經驗最好是在每個字的周圍留下二行高二列寬的空格，否則會全部擠在一起，同時你也可放些自己的圖案到字形中，到時可與文字放在一起而有較好的視覺效果。

Tile Magic (萬花筒效果)

Print Shop Companion 在萬花筒中提供十一個基本圖案來變化，使用萬花筒效果所需要知道的命令並不多，進入萬花筒後它就會自行變化，看到適合使用的就按 ESC 將畫面凍結住，然後可直接存起來或到Graphic Editor ＋ 去修改，這些做好的圖案都是可以做佈告的背景。當萬花筒變化時，按 RETURN 可以變換基本的變化圖案。

這個功能最主要是將做好的圖案全部拼湊在一塊做爲背景，這當然要到Print Shop 中才做得到，請參考圖 7 - 1、圖7 - 2 的例子。

Creature Maker (怪物製造機) （圖 8 ）

怪物製造機可讓你將一些圖片的頭部、身體和腿隨便混合而產生一個混合怪物，你可以做一個無法無天的兎子、一個大象的小丑、一個流浪鬼，總共約有一千種組合，可將做好的怪物直接存入資料磁片或是到Graphic Editor+編輯後再存起來供 Print Shop 使用。

使用十分容易，用↑↓鍵選擇要改哪一部分，用

⊟⊟鍵選擇改成什麼樣子，選好了按 RETURN 即可。

圖8－1、圖8－2是二個做好的怪物，圖8－3是將做好的怪物用Graphic Editor ＋加以修改而成，變化更多了吧！而將做好的怪物弄到Graphic Editor ＋中，按著 S 或 A 就可看到怪物走動，十分有趣。

用做好的怪物圖案可做出很可怖的卡片來，也可做出信紙、月曆、旗幟……，想像力是無限的！最後有個建議，你可以用Print Shop中旗幟（Banner）或告示（Sign）的功能來將怪物放大到一整張報表紙那麼大，給小孩子當著色用的畫册，他們會喜歡的。

Calendar（月曆產生器）

其實Print Shop Companion 的月曆產生器也可做週曆，從西元1753年到西元9999年（不知那時你在那裡了），可以用你挑選好的圖案來裝飾，然後可以在你自己訂的假日、特殊的日子寫上月曆，可以寫上的字很多（比Print Master 多的多），所以非常實用。你所設計好的月曆（或週曆）可以馬上印出或存入資料磁片（Print Shop Companion 不讓你將資料存入他磁片上，所以你要準備一張自己的資料磁片）。

進入Calendar後，可以選月曆（Monthly）、週曆（Weekly）或從資料磁片直接讀入（From other disk）。假如你要設計一份月曆或週曆，輸入西元年份、選擇圖案、輸入月份、選擇寫年份、月份的字體（若是字體中有你設計存好的中文字體，也可以選用）；然後就是自己修改欲寫上的字（如Summer vacation、Lunar new year、Flial



圖6-3



圖7


圖7-1


圖7-2

圖8



圖9



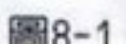


圖8-1


圖8-2



圖8-3

exam）；最後才是在你指定的日期寫上訊息（用↑↓←→鍵來選日期），但在此處有幾個功能鍵要知道：

F1 ：Help（輔導訊息），按 F1 可看到輔助的畫面告訴你如何操作。

F10或 CTRL－P ：可使游標在左、中、右三地跳來跳去，方便你的編輯。

F7 或 CTRL－S ：改變字體的大小，增加變化。

F8 或 CTRL－E ：將整行刪除掉。

已寫上訊息的日期會有個星號（＊）在上面。

不管是Print Shop或是Print Shop Companion的功能都有許多讓你發揮想像力的空間，你可以將一年十二個月都印出來，而後在你的生日寫上註明，再用Print Shop的告示（Sign）功能做一張封面，訂成一本全年的月曆，送給你的她（他）。

最後的叮嚀

看完本篇文章，讀者皆可出師成爲Print Shop族的一員了，但我仍有些叮嚀：

1.使用鍵盤較爲麻煩，如在繪圖時按 F9 是塗色，F10 是擦掉顏色，但每按一下就只能畫一點，此時你可以按 F7 鎖定狀態，而後按 F9 再按 F7 就可一直畫，如果再按一下 F7 就可恢復原來的狀態。天下無難事！雖然你用鍵盤畫，但也是可以畫出一片天地來的。

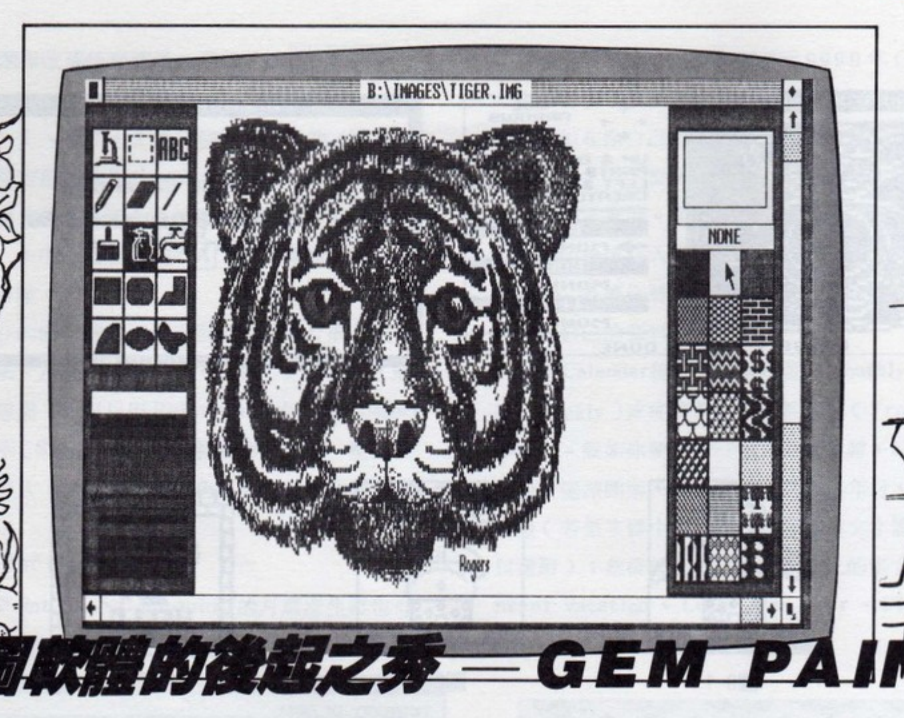
2.用搖桿不如用鍵盤，再把上一條看清楚些。

3.用老鼠最爲方便，不須先執行MSMOUSE.COM檔就可直接使用，記得要先用Set Up功能。

讀者有任何問題或是新發現，請儘快與總部——西門孟信箱聯絡，希望你操作順利。

/劉鴻霖

IBM



繪圖軟體的後起之秀——GEM PAINT

拜讀了西門先生的Paint Brush後，引起了我對繪圖軟體的興趣，於是就找了一套軟體「GEM Paint」來試試，用過之後覺得滿不錯的，所謂「好的東西要和大家分享」，因此藉著這個機會將這套軟體介紹給大家。

準備工作

要使用本軟體必須同時有「GEM Desktop」，並先熟悉一些基本的操作方法，以便在使用「GEM Paint」時能夠較爲得心應手。

首先，在螢幕上顯示出GEM Desktop程式的畫面，然後打開內有GEM Paint 軟體的檔案夾（通常是GEMAPPS 檔案夾），過一會兒後，就會出現圖㈠的畫面，您便進入了GEM Paint奇妙的世界。

功能項

顯微鏡：放大圖像裏的某一部份。

鉛筆：壓住小老鼠的按鈕，到達結束之點時放鬆按鈕，便可畫出隨意的線條。

彩筆：選出欲用之筆形及圖形，用拖曳的方式便可畫出圖形。

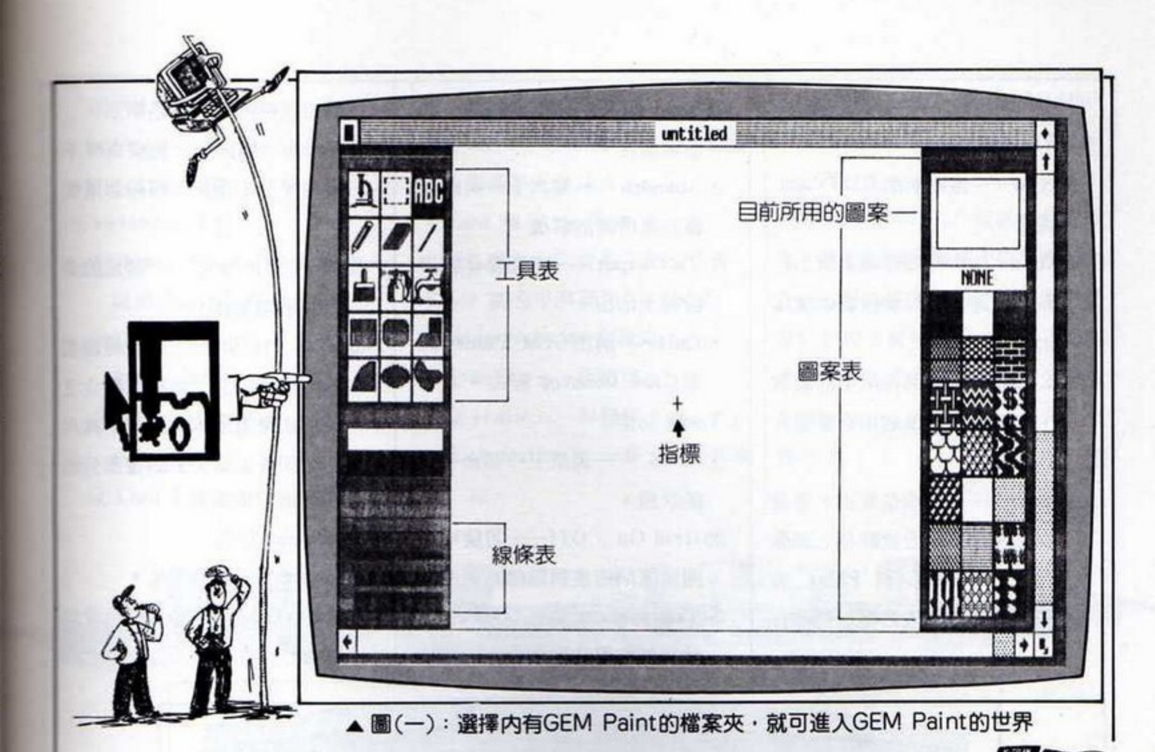
矩形：壓住小老鼠按鈕，沿對角線方向拖曳，等大小及形狀皆符合自己的需要時，便可放鬆按鈕。

圓角矩形：同矩形。

圓　　形：同矩形。

弧：壓住小老鼠按鈕拖曳，依最初移動的方向，就可決定所畫出弧的形狀。

選擇器：利用拖曳的方式，可



▲圖(一)：選擇內有GEM Paint的檔案夾，就可進入GEM Paint的世界

以選出希望搬運、拷貝，或修改的部份。

橡皮擦：利用拖曳的方法移至欲擦去圖像的部份，擦完後放鬆按鈕。

噴壺：利用目前選出之圖案和筆形噴出圖形。若要噴出單一圖樣，則按一次按鈕；如要噴出連續圖案，則拖曳老鼠直到噴出所希望之圖案。

ABC 文字：在圖畫裏添加文字。

直線：使用拖曳之方法。一旦達到所要的長度時，便可放鬆按鈕。

龍頭顏料：將指標移到欲填滿圖樣之圖案，按下按鈕，GEM Paint便會以您選出的圖樣塗滿該區域。

多邊形：在起點按下按鈕，移動老鼠至希望長度及方向時按下按鈕，再以同樣方式畫出其它各邊，畫完後連續按兩次按鈕卽可。

自由畫：利用拖曳的方式可畫出任意形狀的圖形。

選擇項

1. Desk 功能：

① Paint Info ——顯示其版本序號以及GEM Paint 程式的作者。

②Calculator——啟動計算機桌面工具。

③Clock ——啟動時鐘桌面工具。

2. File功能項：

①New——啟動新的GEM Paint圖畫。

②Open ——從磁碟機裏取出已存在之圖像，以便做修改或印出。

③Close ——關閉作用中的視窗，若圖畫已修改過則自動儲存該視窗。

④Save ——以圖像原來名稱儲存在磁碟裏，若欲貯存之圖像尚未命名，則GEM Paint 會要求使用者輸入名稱以便儲存。

⑤Save as ——將圖像以另一個名稱儲存。

⑥Abandon ——取消上一次圖像儲存後所做的修改。

⑦To Output——將圖像從輸出設備上印出。

⑧Quit——跳出GEM Paint，回到GEM Desktop 程式。

3. Tools 功能：

①Undo ——還原上一個命令前的狀態。

②Grid On ／Off——可隨時打開或關閉連接網點的功能。

③Transparent On ／Off ——此功能作用時，圖形內的圖樣將以透明的背景顏色顯示。

④Brush Shape——能從各種不同的筆形中選出一種給彩筆使用。

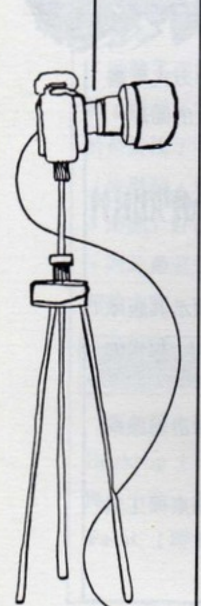
⑤Show Picture ——將您的傑作顯示在螢幕上。

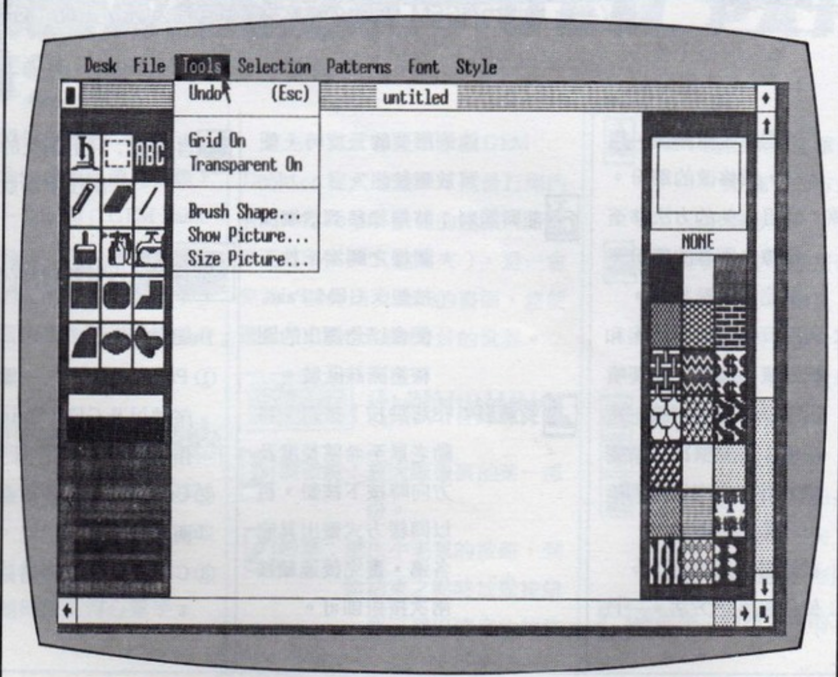
⑥Size Picture ——改變圖像的大小。注意：當圖像建立之後，如果選用本功能減小其尺寸，則會永遠失去圖像部份的內容而無法還原。

4. Selection 功能：

①Clear ——清除螢幕。

② Invert——將圖畫之原色改成其對比色。





▲Tools功能選擇項。

③Flip Horizontal 和Flip Vertical——水平和垂直翻轉一百八十度。

5. Patterns 功能：

①Hide／Show Patterns ——隱藏或顯示圖樣表。

②Make Pattern ——製造圖案表內的圖案。

③Edit Pattern ——修改圖樣內的圖樣。

④Load Patterns——選出希望使用的一組圖樣。

⑤Save Patterns——將目前的圖樣存入磁碟內。

6. Font 和Style 功能：

這二項功能主要是字形的控制。Style 裏的字形要用Font 中的System及Swiss 來決定。

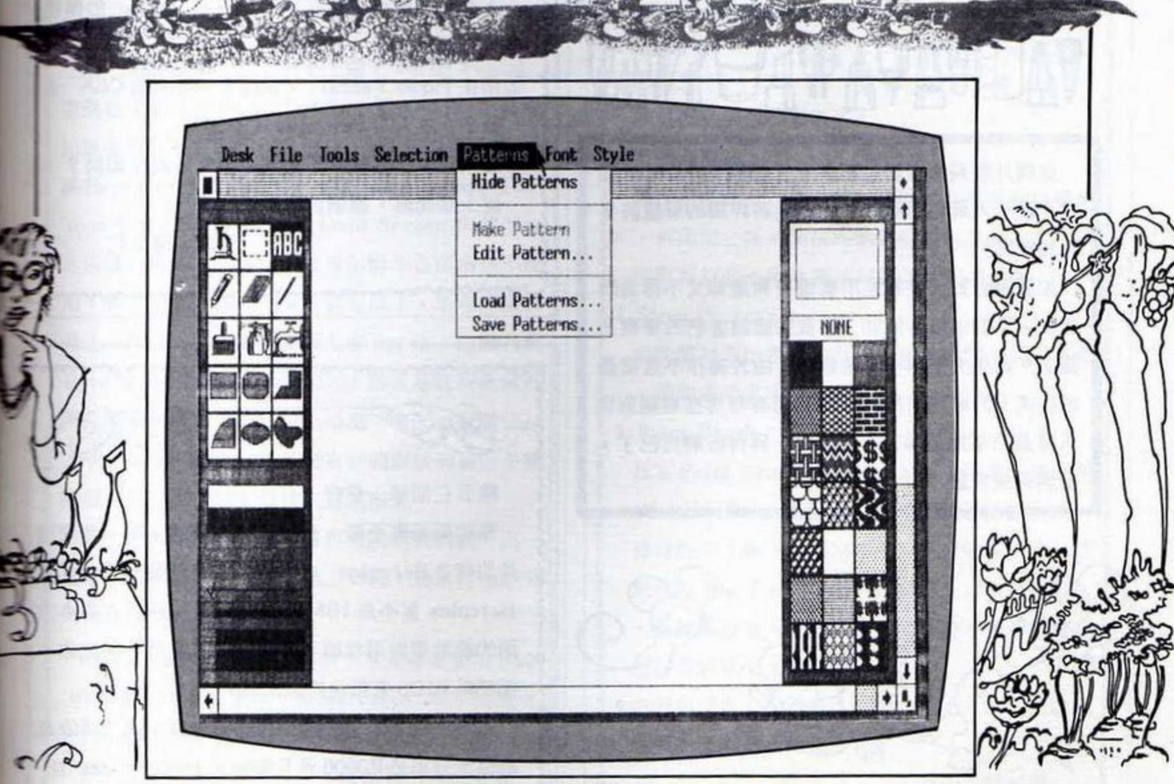
①Bold ——粗體字。

②Italic——斜體字。

③Underline ——在文字下加底線。

④Align Left 、Align Middle 及Align Right ——文字的對齊方法。

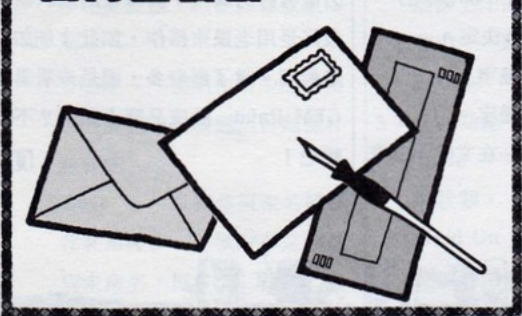
GEM Paint 的功能就介紹到這裏，最重要的是需要您親自來操作方能有好的成果；同時使用本軟體最好是用老鼠來操作，如此才能如虎添翼。講了那麼多，還是來看看GEM Paint 的成品吧！如何？不賴吧！



▲Patterns 功能選擇項。

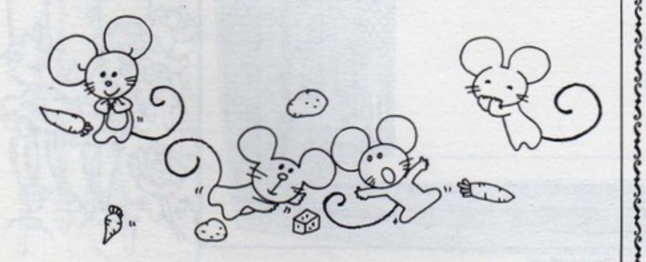
應用軟體紙上會

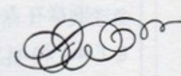
西門孟信箱



這個月收到的來信並不多，但有些問的都是大問題，蠻令人驚心動魄的，因此我將詳細的解說許多人的疑點。

如果讀者對於某種應用軟體有興趣却又不得其門而入，不妨來信告訴我，讓我知道讀者們的需要及想法。我想大家都有這種經驗：由於操作不當或是因程式上的難題而徹夜不眠，而有時那些難題對別人來講只不過是舉手之勞而已，別再折磨自己了，有病就要求醫！







西門孟先生：

在「精訊電腦」第十二期中，拜讀您的大作「Paint Brush」，非常佩服。目前弟是想利用Paint Brush中產生的圖形，再經過您的轉換程式而將它利用到自己的程式上。「血型占星術」已有，Convert 檔也Copy 出來了，現在有幾個問題想請教你。

①如用 Assembly Call 圖形，應用什麼步驟（指令）？我最想不通的就是Text →Graphic 的轉換，麻煩您解釋一下好嗎？

②如在Turbo Pascal 又如何？一定要有CGA 卡嗎？（本人是Herculus Card）

③如果在中文系統或不想利用中文系統又如何？

以上諸問題，還請前輩指點迷津。

台北　陳弘仁



陳弘仁同學：你好！

你的問題雖不難，却都是蠻複雜的，第一個問題是如何在Hercules 卡中切換文字及圖形頁。其實Hercules 並不是 IBM公司生產的，所以在許多方面的設計使得這種顯示界面卡較難使用，例如你不能呼叫BIOS 來解決繪圖問題。

在Hercules 卡的圖形模式有二頁，這二頁的起始位址分別是 B0000 及 B8000（也可用 B000:00

及B800:00 來表示），各用了約 32K 的記憶體。切換入圖形頁的方法是去設定四個輸出入埠：CRT 控制埠、狀態埠以及二個 6845CRT 控制器的暫存器，而不正確的操作 6845 視訊控制器，嚴重者會損壞顯示器，由於進入圖形頁的組合語言程式在坊間組合語言的書皆有刊載，所以程式不在雜誌上列出，但我會寄一份給你。

如何用組合語言來使用 Convert 檔轉換出來的圖呢？用 Convert 檔轉出的圖形檔原來是適用於HB-ASIC，而是用 BSAVE 儲存的，所以若是要以組合語言用，要跳過該圖形檔的前面七個 Bytes（00～06），從第八個 Byte 開始丟到記憶體中，於是圖形就出來了。

第二個問題顯示出你很不上道，Turbo Pascal 有個程式館叫做 Turbo Graphic Toolbox，儒林有出該書所有程式的說明及用法，該程式館特別設計讓 Hercules 卡也能使用，在 Turbo Graphic Toolbox 中有 Save Screen 及 Load Screen 兩個指令是現成可用的，要是由於檔案形態不合而指令不能用，那自己寫一段程序來用就可以了，原理完全依照上一段的方法：略過前面七個 Bytes，由第八個 Byte 開始循序地丟入 B000:00 的螢幕映射區就可看見圖形，再用 Save Screen 指令存起來就是 Turbo Pascal 的格式了，若還有疑問就該到書店多翻點書，再行不通就來信找我這萬事通。

第三個問題有位讀者也曾打電話請教過我，因一言難盡，所以我一併在雜誌上解說，希望他也能看到。

在中文系統中，倚天、國喬、零壹都是使用 B800:00 來顯示中文或圖形，但 Hercules 本來的圖形是 720＊348 而中文的解析度被重新改為 640＊408，有了這點認識就好辦多了。最簡單的方法是在 HBASIC 中用 GET 指令將（0，0）到（639，347）的一整塊圖抓起來，用我在「精訊電腦」第十二期 33 頁的三個示範程式的作法存入磁片，再進入如倚天的 ETBASIC 中，用示範程式的作法將檔案載入陣列，再 PUT 到（0，0），圖形就出來了。假如你要用 Assembler 或 Turbo Pascal 在中文的模式下繪圖，那又是新的另一門課題，我們還是改期再詳談，也希望你能再加强根基有所突破。

西門孟




西門先生：

我有幾個問題想請教您：

1. 血型占星術：

為什麼在執行一些功能，如特殊使用者資料設定，列印完之後，無法回到「血型占星術」之系統而要再打 Run 呢？要如何修改片頭畫面？

2. Show Partner：

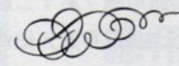
您說儒林有出新書，但我到儒林去問，却找不到，請問書的名字是什麼？

3. Paint Brush：

我在 Paint Brush 裏畫好圖並存了下來，接著在 HBASIC 下用「血型占星術」的圖形轉換程式，待我洗完了澡，也喝完了茶，它才完成，幸好結果也存下來了，但要把它再叫出來却只出現 OK，其餘都沒有，請問這要如何解決？麻煩您將過程詳細的寫出。謝謝！

4. 請您繼續在「精訊雜誌」上介紹十六位元的應用軟體，我永遠支持您。

台中　陳鴻祥




劉鴻祥先生，歡迎你再來信！

一、血型占星術：一般說來，使用一些特殊功能後可以回到血型占星術的系統，我想你不妨搬走一些如Read me. doc 的檔案，增加血型占星術的「伸展空間」，因爲有些特殊功能會產生新的檔案。至於片頭畫面無法修改，你只能重做一個，這點多試幾次就會熟了。

二、Show Partner 的書叫做Microsoft Mouse 使用說明，編號是 SIM-717。Show Partner 在第三部分佔了約 160 頁。

三、轉換 PC Paint Brush的程式會將·PCX的檔案反壓縮後，以 BASIC 的形態再存爲·PIC的正常檔，以後就可用

```
NEW ↵
10 DEF SEG = &HB000 ↵
20 BLOAD " ××××·PIC "，φ ↵
RUN ↵
```

你當然要在HBASIC的 Screen 2 中才行，以後用上面的程式就可叫出圖來。有種很快的過程可達到同樣的結果，但這可能要以一篇文章來介紹才夠，或許就是下一期，拭目以待吧！

四、PC／XT／AT系列的十六位元電腦是很棒的東西，而其上的應用軟體更是精采無比，使用ＰＣ絕對是步向資訊大道的起步。很感謝你對我的支持，因許多應用軟體均買不到說明書，而我努力的方向，就是希望讀者能省下買說明書或找說明書的時間，我將會再接再勵的。

西門孟

〈上接38頁〉

姓　　名：林　錦　松　　年齡：廿六
住　　址：台北市中山北路 7 段 14 巷 29 之 4 號 5 樓。
聯絡電話：871-0128
聯絡時間：20:00 ～ 23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) SEGA MKⅢ主機＋21 卡匣（包括：忍者、戰神、時空、飛車、摔角），及十一個紅卡匣，五個藍卡匣，（僅使用 40 天）。
／價格 3,500 元
(2)任天堂雙胞胎主機＋十片遊戲磁片（僅使用一個月）。
／價格 7,200 元

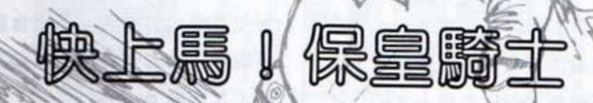
姓　　名：許　登　貴　　年齡：十七
住　　址：林森北路 67 巷 75 號
聯絡電話：522-2174
聯絡時間：19:00 ～ 21:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)MPF-Ⅲ（含 Drive Card、天龍C.C.C.、正先軟體卡、搖桿、印表機轉換體顯示器）。
／可議價

姓　　名：林　柏　蒼　　年齡：十六
住　　址：南京東路 4 段 133 巷 9 弄 2 號
聯絡電話：752-2644
聯絡時間：21:00 ～ 22:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC Transporter（全新，有原廠說明書及保證卡）。
／特價 25,000 元
(2)Wild Card Ⅱ，COPY MASTER Ⅱ，E.D.D. Ⅳ PLUS（Ⅱe 用連卡）。
／價格另議

IBM

/李永暉

縱情綠野顯豪氣 英雄本色露光芒



快上馬！保皇騎士

第一眼看見「保皇騎士」(Defender of the Crown)的時候，就被說明書背面的圖片所深深吸引，迫不急待地買回家。果然，它確實擁有一流的畫面及音樂，筆者使用 EGA 卡玩起來更是特別過癮。經過三天三夜的奮戰，終於登上英格蘭的王位。事實上有許多次筆者認為根本就不可能得勝，但是又十分不甘心，為了證明自己不是個失敗者，因此不斷地再戰，最後終於成功了。玆將攻略心得整理如下：

1. 戰略分析：

Cumbria、Nottingham 和 Clwyd 三個城堡是由撒克遜人統治(玩者即其中之一)，而 Norfolk、Buckingham和Dorset 三個城堡則是由諾曼人統治。如果將地區平均分配，則北方六個郡，每月收入總共只有十四個金幣，但南方六個郡，則共有三十三個金幣的收入，眞是天壤之別！而且時間愈久，敵我的財力和軍力愈懸殊。因此，東南方的Essex、Sussex 和中部的 Glovcester 為必取之地，否則必敗。而諾曼人城堡之收入為我方的 2～4 倍，再加上諾曼人堡主的技能遠大於撒克遜人，實在是非常不利，故「搶好地盤」非常重要。

2. 筆者經驗：不論在何時何地撒克遜人確實是你的好朋友，尤其在馬上比武時亦是多次放水。因此千萬不要攻擊他們，雖然他們偶而會背叛你，但完全的信賴是你勝利的關鍵。



夜襲時的戰鬥畫面。

3. 馬上比武：

在十次比賽中大約只有一、二次的勝利，因為實在是不好控制。因此在此建議各位，只要選為名譽作戰即可，而且先選撒克遜同伴，他們會儘量讓你，如果連勝的話，再選諾曼人中較差的來打。若得了冠軍，雖無實質的好處，但是偶而會有人來投靠你，甚至堡主們會開會決議送你一塊地；但如果你常常輸，那麼你的部隊中有些人會離你而去。

4. 劍士突擊：

許多朋友向我抱怨劍術比賽的困

難，而筆者却是百戰百勝、攻無不克，至於救出公主，乃是家常便飯也，再加上常去打劫敵人的家鄉，更是財源廣進。要訣很簡單，不斷採取主動，但須視你選擇那一位角色而定，該角色的劍術高低是你贏得輕鬆或艱難的關鍵，方法則都是一樣。

首先請按右方向鍵不斷前進，大約至敵我之劍呈對稱十字的位置，然後猛按 Enter 鍵刺他，敵人會設法擋開你的劍反擊，此時趕緊按左方向鍵兩下後退，再猛按 Enter 刺他，敵人會靠過來讓你刺，但在兩人距離接近之後他亦會刺你，必須再後退、猛刺，但是後退最好不要超過三次以上，否則你會因懦弱而被判失敗。當你向對方逼進時，不要按 Enter 或其他鍵，敵人自然會將手抬起劍尖朝下，欲擋開你的劍而不會攻擊你，當你覺得距離適當了，再猛按 Enter 刺他，如此前進、後退，採取主動攻擊，必能擊退敵人，取得最後勝利。這種拼命三郎的作法，雖然在實戰上是行不通的，但是對付電腦却相當有用，而且只用到三個鍵很容易操作，趕快試試看！

5. 首領的領導能力：

由多次的經驗得知，這項功能確實是有很大的差別，不僅會影響作戰時人員的死亡速率，在攻城時尤其明顯。

6. 兵士作戰：

一般來說戰士（Soldiers）比武士（Knights）好用多了，既便宜又苦幹；但是在作戰時，敵我雙方人員消耗的速率，除了首領的領導能力和攻擊方式之外，武士的存在與否亦有關係。玩過的人都知道，戰士的數目會先不斷地減少，等戰士死光了，武士人數才會減少，而且武士騎馬在後面呆呆的，一動也不動。

但是在同等的狀況下，有武士一方的戰士的消耗速率確實是比沒有武士一方的來得慢；也就是說，實際上武士仍有參加殺敵的行列，但是武士既貴又沒有多大作用，筆者認爲不買也沒關係，而且在攻城時作用更小。

7. 撤退：

適時的撤退是聰明的。敵人在人數所剩無幾或多於我方很多時會拼死作戰，此時我方損失會比敵人慘重很多，有時即使改變攻擊方式也無濟於事。另外，如果你的部隊中有投石機的話，勸你不妙時就立刻撤退，否則重新買又得花一筆錢。除非你的財力十分雄厚，否則還是不必死要面子！

8. 攻城：

攻城時投石器是必備的，但不需要多，只要一具就可以了。因爲投石器眞正的效用是在戰略上，至於投希臘火或疾病並沒有什麼幫助。使用投石器最重要的是將敵人的城堡擊破，若能完全摧毀，即使人數只比敵方多一、二十人也可以獲勝，因此準確的擊破城堡是很重要的事。發射投石器



利用投石機攻城。



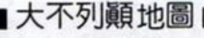
選擇一位角色進行遊戲。

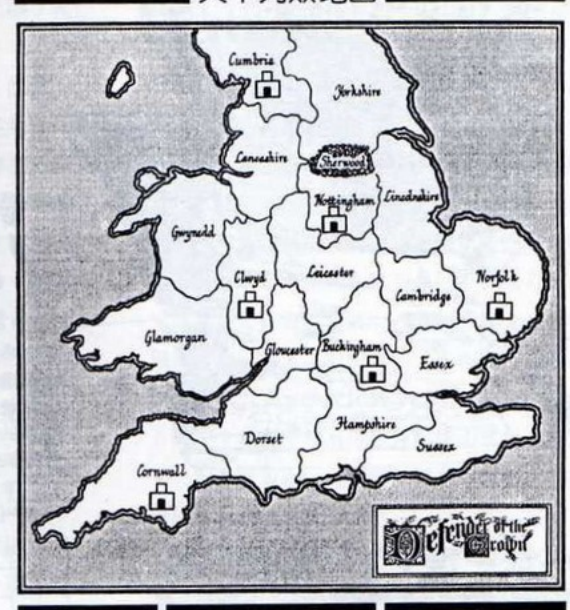
的位置不難選，首先你可以看到投石器上有三條白線，前三發就分別在那三條白線的上方一點點；後面的就要自己揣摩了，每次往上昇的距離都相同，如果能練到六發全中，還可以見到城中冒起一陣塵煙呢！

對了，如果在人數比對方少的情況下，想要投疾病或希臘火增加勝利的機會，最好在第二次或第三次就投，這樣效果才會好。再者，由於我們的軍力增加較敵人慢，要攻城便得選擇適當時機，最好是趁對方的兵力遠征到別的地方去時再偷襲他的城堡，這時守軍一定不會太多，勝利只是指股間事了。

9. 主角的選擇：

經過多次的作戰經驗，筆者建議選擇 Geoffrey Longsword，因為他的劍術强、生命力高，遇敵時只需按住 Enter 不放便可獲勝，根本不用練習；開頭時沒錢去偷別人的城堡也都是百無一失，實在是太方便了。至於馬上刺擊，雖然不易勝利，但有錢賺又能救得了公主，其他的再靠戰略取勝，登上王位眞是易如反掌！





10. 救出公主：

救出公主之後的畫面實在是美極了！公主的眼睛和笑容，不僅深情款款而且非常傳神，每一次都不太相同。筆者以EGA 的螢幕來看，更是迷死人了！此後你不但獲得了另一位撒克遜堡主的所有土地，而且在標題畫面上還會出現公主和你一起！

救出公主雖很過癮，但是在筆者獲得最後勝利的幾次經驗中，都沒有救出公主這一經歷，因為通常在公主向你求救時，大都是一個撒克遜堡主已完蛋了，另一個也差不多了，而前來要求你接管另一個堡主的土地，而這些土地上通常都沒有大隊人馬，只有小貓兩三隻，對你並無多大助益。

救出公主．與她同登榮譽榜！

/ 淩依



淩依頻道

資訊爆炸了，炸得人人無處可逃，紛紛躲至電腦前積極鑽研電腦新知，如果你從來都沒有摸過電腦，那你就落伍了！「淩依頻道」就是爲那些自覺絕緣於電腦的讀者而開闢的專欄；淩依先生將以其多年的電腦教學經驗，由淺入深循序地開拓你的電腦世界，你會發現除了玩Game 之外，電腦還有好多令人拍案叫絕的功能呢！



〜〜〜第一課：了解電腦〜〜〜

大家耳熟能詳的任天堂電視遊樂器、投幣式大型電動玩具及銀行的無櫃員自動提款機，都是不同形態的電腦。

我們有時會看到一些殘障同胞依靠著拐杖或輪椅行走，此時，這些工具就像是雙腿的延伸而使他們行動方便。

將這同樣的道理拿到我們正常人身上一樣適用，我們用單車、機車、汽車，甚至飛機、輪船來取代我們雙腿的功能。戴上眼鏡使眼睛看得更清楚；使用扳手加强手的工作效率，聽收音機使我們能得到遠處的訊息。而電腦則是我們腦部的延伸，幫助我們思考、計算、結論、儲存大量的資料及傳輸資料，現在你了解電腦和人腦的差別了吧！

在前幾年，人們的看法是：電腦唯一比人腦强的地方是它的耐性。其實這是相當膚淺的，電腦只有重複做事的耐性嗎？其實電腦還有計算處理的速度，高速的計算處理加上反覆做事的耐性使得電腦有很高的效率。雖然有人嫌電腦太笨或太慢，但造成這類現象的因素並不單純，有時是因爲驅動電腦的程式寫的不夠好；有時是因爲電腦本身的硬體架構不好，這些林林總總的問題背後有著很嚴肅的電腦科學問題。而一般人應該知道的是：一分錢、一分貨，電腦軟硬體的功能均會反應到成本上。

或許你目前對電腦的定義還不十分了解，就讓我再舉些實例好了。相信在讀者之中看過「大電腦」的人還不多，大電腦的設備佔滿了整個房子，可以同時有許多人操作電腦，這類電腦也叫分時電腦（Time-sharing Computer），意即電腦將它自己的執行時間分配給許多人，如此的龐然巨物是電腦的一種；而小如你手腕上的電子錶或小型電子計算機都可算是電腦。電腦的另一個名稱是電子計算機，和我剛提到能做四則運算的小型計算機同名，但意義不太一樣，兩者皆以電流爲其動力而能做數學

運算的機器，但除此之外，電子計算機（電腦）還有其他的功能。

一般人總認爲電腦要有終端機（螢幕）、鍵盤、磁碟機之類的東西才算是電腦，事實上這些輸出入設備都可以有其他的形態，如大家耳熟能詳的任天堂電視遊樂器、投幣式大型電動玩具及銀行的無櫃員自動提款機都是不同形態的電腦。如果你對周遭的事物稍加留心的話，你會發現自己正處於一個電腦的社會，面對這樣一個必然的趨勢，你還是按部就班的接受新知，趕上資訊時代的潮流吧！

電腦能做的工作可大致分爲三部份：計算資料、儲存資料和傳輸資料。

洗衣服是一件很煩的工作，在洗衣機問世之前，要將衣服拿到有水的地方，蹲下身用肥皀搓揉，相當辛苦。現在用洗衣機就方便多了，衣服、洗衣粉放進去後，按鈕按下，人就可以離開了。將這些反覆無趣的動作交給永不抱怨的機器，是一種進步的典型，大大地節省了人的時間及勞力。

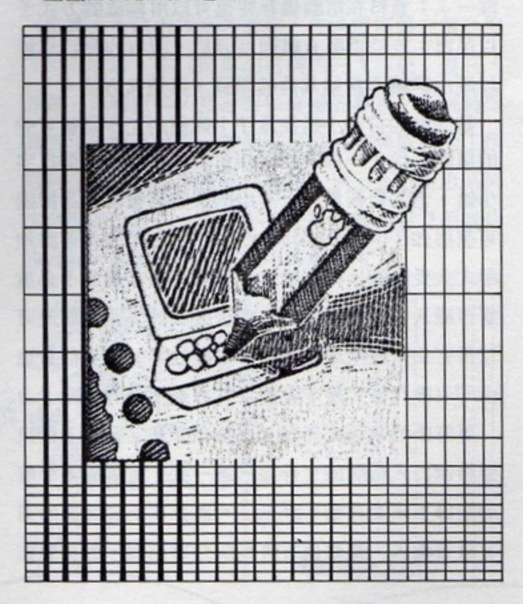
近幾十年電腦的產生好比前段所示，是種無與倫比的進步，有了洗衣機代勞後，你會願意提著一籃子的衣服到河邊打衣嗎？人是不願意向後走的（向後走路或開倒車看起來都是很可笑的行爲）。

那麼電腦能做些什麼了不起的工作？洗衣服嗎？當然不止。若是以最簡單的分類，可分爲三類：㈠計算資料、㈡儲存資料、㈢傳輸資料。大致說來所有電腦能做的都不超出以上三點原則。

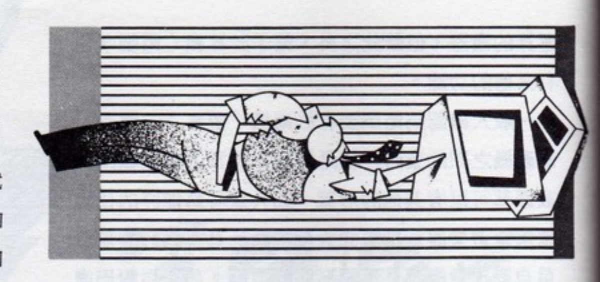
在七十年代中期只有政府機關、大公司和其他大機構才擁有電腦，也才有機會運用電腦。這些大電腦（它們的電子設備既重且大，必須裝設在固定的基座上）主要是用在資料處理方面，例如會計、記錄儲存、研究、數據分析、銀行業務和飛機訂位售票等等。

今日的電腦應用朝著大衆化出發，有桌上的智慧型電話、多功能的電子錶、數位電視、唱片、智慧型電梯、電腦化的醫療器材、攝影器材、樂器、交通工具、衞浴設備和照明設備，這些應用有些只是有著簡單的功能，有些則方便之極。宗教機構（如教會）使用電腦記錄教友的住址、計算奉獻金；醫院用電腦來掛號、記錄病房、病床的空滿及病歷表的資料；超級市場將每樣商品貼上條碼（Barcode），如此在結帳時用電腦配合條碼閱讀機可迅速計算單價、稅，省下了不少時間；學校用電腦儲存及計算學生的成績、曠缺記錄，甚至用連線作業來教學；ＭＴＶ利用電腦高速運算的能力來展示眩目的二、三度空間圖形；新潮流的樂團用數位化的樂器演奏出不可思議的效果。

這些眞實的例子不斷地出現在你的四周，善用這些設備能省下你大量的時間並提高你的能力，同時會讓你有更多的尊嚴，享受人生的樂趣，別再提著一籃籃的衣服到河邊操勞了！



將重要的資料作備份，用編碼方式予以保密，透過網路連結傳送——資料電子化已是資訊處理模式的潮流！



目前全世界有個共同的問題——資訊太多，也就是報章上常引用的「資訊爆炸」一詞。新產生的知識、學問越來越多，人們無法快速、確實地掌握如此多的資訊，對周遭的事物無法理解，在無形之中承受了很大的壓力。

在過去不論是何種資料、文件、記錄均是以紙張保存，有的是書本；有的是檔案，但在今天這却不見得是唯一的選擇，我們可將所有的資料以各種不同形式輸入電腦，日後要使用這些資料就方便了，這是現在和未來必定的走向。

一把祝融之火就會把無數的文件書籍燃燒殆盡；再機密性的文件也會遭竊；而文件檔案的輸送也很耗時。這些以往的缺點都已經解決了，良好的資料庫在設計時會使電腦在緊急時將重要資料作備份（註一）；資料在電腦儲存時也可以用編碼的方式予以保密；若是電腦有與網路連結，所有的資料都可以經由網路傳送給其他的電腦，迅速又方便。

辦公室的打字小姐注意了！妳們的工作將被可愛的電腦取代，一個電腦操作員可能抵得上十個打字小姐，老闆們衡量一下支出的薪水袋會做何選擇就可想而知了。如Wordstar（註二）之類的文書處理程式大受歡迎，打過的文件可永久保存並且不必重新再輸入，同樣的內容只要改改收信人及日期就可以再寄出；經由印表機印出美觀的字，甚至信封也由印表機代勞，幾十分鐘可打好幾十份的信。

更誇張的事還在後頭，有種光學辨字系統，你只要將欲打入電腦的文件掃描過一次，電腦能很準確的記錄下來並存檔（註三）。而正在研究發展的還有語音輸入，當然也有許多瓶頸需克服，但相信在最近兩、三年就會問世。

為什麼有這麼多的工具問世為的都是要使人方便輸入資料給電腦？將傳統的保存資料方式改為電腦保存有多少好處？原因不外乎，電腦會不厭其煩地將一筆一筆接受資料存入安全的磁片或磁帶中；在你需要查詢或更改其中的資料時，電腦不需要走到檔案櫃翻著檔案夾，拿出一份塗改得亂七八糟的文件，電腦會在一瞬間將資料整理出來，顯示在螢幕或由印表機印出一份資料給你，想想其中的差別吧！

電腦也可配合傳眞機和無線電將圖片、文字及數據以各種途徑發揮功能。如果你在某處犯了案而被通緝，在數分鐘內你的照片、指紋、前科記錄將出現在全國各處警察局電腦的螢幕上，電腦眞的會讓人欲哭無淚。再舉個例子，某人開著快車超速而被警察攔下，警察馬上以無線電打回總部詢問該車牌號碼是否失竊，該人是否有案通緝，這些手續經由電腦來進行十分快速，若是一切都沒問題，兩、三分鐘就可以向警察揮手告別了。

在證券市場上使用電腦更多，證券市場一天三次由電腦發佈行情，你可在辦公的地方放置一部電腦與證券中心連線，如此一日三次你的電腦可將行情製成圖表及數據，不出門就可知天下事。電腦還可統計出一週、一月、一年的圖表，至於預測行情，由於牽連的變因較多，風險還是留給人腦去擔當吧！

電腦高效率的工作已經大大的改進了人類的生活

方式，將資料予以電子化更是未來的潮流。

在資訊時代使用電腦，正如在工業社會裏使用鉗子、鎚子一樣的簡單、普遍。

看了上面的介紹，或許你仍會認爲：干我何事！但我保證如果你繼續保持這種態度的話，你將會與許多美好的事絕緣。大多數人交談的話題是電腦；許多公司高薪聘請的條件是你要會電腦；提款用電腦；賭博用電腦；擇友用電腦，學校要考電腦的科目，逃避電腦遠比接受電腦累的多。

電腦是沒有感情的，它完全憑著人們給它的邏輯去思考問題，若你對於設計電腦程式有興趣，你就要學習電腦的運作方式而了解如何與它溝通。但大多數的人對於程式或系統的設計並沒有興趣，這些人只要挑些適合自己使用的程式來熟習操作就不錯了，事實上只要程式還不錯的話，幾乎所有的人都能夠使用。

相信在讀者之中有不少人時常在報章雜誌上看到一些資訊類的新聞而不爲所動，資訊革命進行的十分迅速，等到燃眉之際才想採取行動可就爲時已晚矣。讀者大多是年輕人，未來的路都是用IC 鋪出來的，你要是了解電腦、接受電腦、並利用電腦，則以後的路是平坦而方便的。你要是不懂電腦、排斥電腦或不以爲然，你將踩在IC 的背後——又刺又痛、寸步難行。

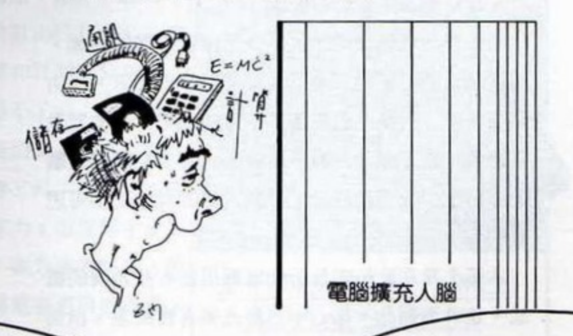
那要如何的充實自己的電腦素養呢？首先要不斷的涉獵相關的知識，換言之，是要到書店以金錢換知識，吝嗇不得的；再者是一碰到機會，就要多與人交談，由人口中能得到較眞實的知識和經驗；最後就是要自己親自動手了解，不只是玩玩電腦遊戲，還要多利用一些實用的程式才行。

看到這裏，讀者是不是心中感到一股壓力？這是正常的。但在你還不會騎腳踏車、機車之前，是不是也覺得騎車可怕？而正在學的時候又怕丟臉，學會了就不覺得有什麼難了，不但騎得舒服，還可作變化呢！你只要了解電腦在做什麼，其實那也不難的，至少不比騎車難。

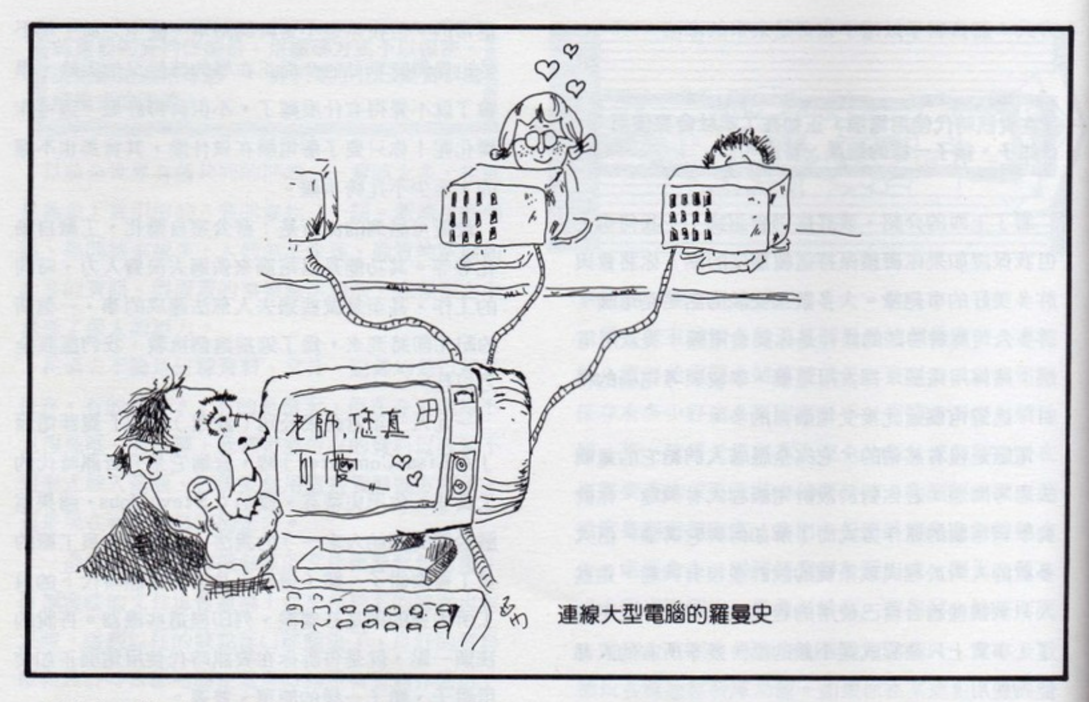
最近可感到的流行是：辦公室自動化、工廠自動化等等。其功能是以電腦來做過去浪費人力、時間的工作，甚至是做些過去人無法達成的事，一個新的紀元即將到來，爲了迎接這個挑戰，我們應該全力以赴。

一九八三年當蘋果公司（註四）推出「麗莎電腦」（Lisa Computer）時，宣稱它是「資訊時代的工具」，依照史蒂芬・傑伯（Steve Jobs，蘋果電腦公司的創始人之一）的說法，工業社會裏工廠的員工需要鉗子、鎚子這些工具；而資訊時代下的員工所需要的則是終端機、列印機這些機器。再說的淺顯一點，就是告訴你在資訊時代使用電腦正如使用鉗子、鎚子一樣的簡單、普遍。

事實上不該由我來告訴你，你要用電腦來做什麼方面的用途。你只要熟記電腦的三大功能：儲存、計算、傳輸資料，再想想你身邊的事務，能否將電腦的功能與其連貫，如此電腦將可和無數種的工作相組合。電腦的問世是要造福人類，而不是用高科技來壓迫一般人，所以下次在終端機中看見反映你的容貌，對它笑笑，你在用電腦了！



電腦擴充人腦



連線大型電腦的羅曼史

目前有些較深的電腦科學的課題不是一般人有機會了解的，如影像處理、語音處理和辨別、人工智慧等等的學問，已經漸漸的應用出來。

影像處理若應用到巡弋飛彈上，則在飛彈上會有個「眼睛」不斷地觀察它行徑的路徑而與它自己資料庫中的地形資料做比較，所以會不斷地修正航道，最後找到目標來和資料庫中的目標影像資料做比較，比較無誤則予以摧毀。

語音處理是電信局和電話公司極欲突破的技術，他們希望到時電信局能不需要電話服務小姐，而由電腦來與人對談，而電腦要準確的聽懂人說的話並不容易，也許幾年後有種無鍵盤只有麥克風的電腦，你只消說說話就好了，日新月異的科技是不可思議的。

本篇文章在使你對最近的電腦用途有些粗淺的概念，也許看到此，你心中已經充滿各種綺想，但別異想天開了！電腦的能力有限，許多工作不適合電腦做，還是再看下一課才能有更深的認識。

註一：大部分的電腦機房均有備用發電機，在停車後會自動啟用備用發電機，並將記憶體中的資料全數存入磁帶中。

註二：Wordstar 是一種很流行的文字處理程式，中英文皆可使用，可用來寫程式、文章、書信和做論文等等。

註三：光學辨字系統本來是替盲人設計用來讀報紙用的，使用一隻筆來掃描文字，那麼電腦就會唸出來給盲人聽，由於使用方便，現在已被廣泛利用。

註四：蘋果公司是Apple Ⅱ的生產公司，創立於一九七六年。Lisa 電腦是第二代微電腦的始祖，可說是第一個使用老鼠控制器（Mouse）的電腦。

/葉堂祺

甘比的世界

致諸位電腦迷：

這是在電腦界的一塊新大陸，有豐富的資源與廣大的領域，正等待你我共同去開墾，你的理想和美夢都可以在這片新天地中實現，我們竭誠地邀請您加入。

——甘比王國——

◉開幕曲

某日老王到中華商場閒逛，想看看現在又有些什麼新產品問市。但走遍中華商場後，却令老王有失望的感覺。「台灣整個電腦市場似乎被PC所霸佔了，人們嘴裏所談論的除了PC外，似乎再也找不出比這更時髦的話題。然而PC除了龐大的中文資源吸引人外，其他方面則顯得冷冰冰、硬邦邦，一點都不具有親和力。難道台灣的電腦市場只有PC嗎？世上眞得沒有一台能夠實現人類無窮想像力的電腦嗎？如果我有貝露莎的魔法棒那該有多好！」老王喃喃地自問著。

世上眞得沒有這種電腦嗎？不！有的。自從甘比在 1986 年底問市後，這個疑問便已經找到了答案。甘比以明日之星的姿態出現在電腦展的伸展台上，她以迷人的魅力吸引住成千上萬的電腦迷，集讚嘆與恩寵於一身，許多人莫不以一睹她的芳容爲參觀電腦展的主要目的。她那亮麗可人的面貌、淸晰溫柔的話語與善解人意又絕對服從的性情，莫不使其他參展的名門閨秀黯然失色。我想此刻你一定知道甘比是誰了，沒錯！她就是蘋果家族的新血輪 Apple ⅡGS，電腦界的青春之星！而甘比是蘋果公司對ⅡGS的暱稱。

當人們熱列地討論 IBM PS/2系列時，我竟然聽不到有關任何她的專題報導，只有一些零星的文章來描述她，這對甘比而言是不公平的。而準備買電腦的人，眼裏似乎只有看到PC，除此之外，他可能再也沒聽過其他種類的電腦，至此我更爲甘比叫屈。

深入研究過甘比的人都知道她算得上是一件藝術品，絕非一般用早期硬體觀念所設計出的PC可以比擬。「好東西要和好朋友分享」，也許你仍然對她不了解；或者甚至連她的芳名都沒聽過；也有可能她的價格令你退避三尺；或是挑剔她目前沒有中文能力。但這都不足以構成使你喪失一親芳澤的機會，因爲除非你準備將電腦應用於商業上，否則甘比將是最適合走入任何環境的個人電腦。只要你接觸她就會愛上她，愛上她就想擁有她，且讓我爲您細訴甘比吧！

不論你對甘比有任何疑問，都可以寫信到「甘比的世界」，筆者會在「甘比健診中心」爲各位服務，若想由筆者親自回答者，可以附上電話號碼以便聯絡。筆者更希望甘比的前輩高手們，來信指教，小弟將感激不盡！

◉甘比消費熱線

■GS的免費升級行動

Apple 公司在去年間改良了GS的兩顆晶片，這兩顆晶片是新的



▲ⅡGS的兩顆新IC：ROM(上)和VGS Chip(下)。



128K ROM和VGS晶片。新的ROM已經去除了存在舊ROM 中的一些臭蟲，並且添加了幾個新指令；而RAM Disk 的設定上限也由 4096K提昇到 8128K。新的 VGS 晶片（Video Graphics Controller ）解決了早期該晶片在文字頁和雙倍解析度下的一些困擾。而此項行動完全是免費的，請直接與你的經銷商聯絡。同時在更換晶片之前，請先查看印在G S 底部的前三位生產系列號碼爲何？在 705 以下，表示需要更換新的 ROM和VGS 晶片 ；若在 705 到 724 之間，表示只需要更換新的ROM；若是 725 或 725 以上，就表示你的G S 已經採用這兩顆新晶片，不需要更換了。

■國內已有單位採用GS從事CAI的開發

目前國內採用G S 從事電腦輔助教學（CAI ）軟體開發的機構有兩個，一爲國科會資訊科學展示中心，另一爲師範大學。

■美國蘋果電腦授權的GS經銷商

目前在台灣的蘋果電腦總代理爲福斯興業股份有限公司。

■原廠Ⅱe可提昇爲ⅡGS

如果你的 Apple Ⅱe 是Apple原廠生產的，你就可以找GS 代理商，花新台幣 15,460 元，將Ⅱe 的母板換成 GS 母板，而提昇爲GS。不過這只是更換主機板，所以你仍然得使用Ⅱe的外殼和鍵盤。

■GS和有關商品之市場行情

①Apple ⅡGS 256K with Keyboard & Mouse NT$ 30,960
②Apple 3.5 Driver NT$ 13,360
③Apple 5.25 Driver NT$ 10,010
④Apple Hard Disk 20SC Device NT$ 50,460
⑤Apple Hard Disk 40SC Device NT$ 73,900
⑥Apple Hard Disk 80SC Device NT$114,080
⑦Imagewriter Ⅱ Printer for ⅡGS NT$ 20,920
⑧Imagewriter Ⅱ Sheet Feeder NT$ 7,530
⑨Imagewriter Ⅱ 32K Memory Option NT$ 3,310
⑩Imagewriter Ⅱ Color Ribbon NT$ 470
⑪Apple Color Composite Monitor NT$ 12,670
⑫Apple Color RGB Monitor NT$ 16,700
⑬Apple Monochrome Monitor NT$ 4,300
⑭Apple ⅡGS Memory Expansion Card NT$ 4,300
⑮Apple SCSI Card NT$ 4,300
⑯Apple SCSI System Cable NT$ 1,670
⑰Apple SCSI Peripheral Interface Cable NT$ 1,520
⑱Apple SCSI Cable Extender NT$ 1,330
⑲Apple SCSI Cable Terminator NT$ 990
⑳Apple Personal Modem NT$ 1,435
㉑Apple ⅡGS System Fan NT$ 1,640
㉒Desktop Bus Mouse NT$ 3,310



▲ 透過PC Transporter，ⅡGS可執行Lotus 1-2-3。

■PC Transporter 附件價格表

①ⅡGS Installation Kit 美金$ 49
②Ⅱe／Ⅱ Plus Installation Kit 美金$ 39



③ Single-Drive System 美金$ 269
④ Dual-Drive System 美金$ 399
⑤ Half-Height Drive 美金$ 135
⑥ IBM-Style Keyboard 美金$ 139
⑦ IBM Keyboard Cable 美金$ 34
⑧ Analog RGB Cable 美金$ 39
⑨ Digital RGB Cable 美金$ 39
⑩ Digital RGB Adapter 美金$ 24
⑪ Color Switch 美金$ 44
⑫ 128K ZIP 美金$ 40
⑬ 8087-2 Co-processor Chip 美金$ 229
⑭ Heavy Duty Power Supply 美金$ 69

●甘比新口味橱窗

本期爲大家介紹兩個桌面自助出版系統程式（Desktop Publishing），Springboard Publisher 和 Publish It。

■Springboard Publisher

Springboard Publisher的問市使得Apple Ⅱ和IBM PC的使用者從此可運用功能强大的桌面出版系統程式。它是第一個與麥金塔桌面出版系統相像的程式，將功能强大的頁面排版、文書處理、繪圖程式結合在單一的程式中。

許多桌面出版程式是將這三個功能分開爲三個獨立的程式。但是Springboard Publisher將你所需要的所有功能連結在一起，而成爲一個沒有遺漏任何功能的整合工作環境。所以你可以在文書處理、編輯頁面、繪圖模式之間任意切換，而不需要搬弄程式或是離開目前編輯頁面。你說還有什麼比這更順手的呢？

Springboard Publisher的强大功能由你的指尖很輕易地就展現出來。按一個鍵，或是按下Mouse的按鈕，就可以拉下與麥金塔相像的菜單（Menu），立即使用這些强



▲ 三合一的强勢Springboard Publisher

大的功能。想要在編輯頁上的任何地方插入、編輯，或重新排列文字、圖案，只要移動游標到那個區域，按下按鈕即可工作。

使用 Springboard Publisher還有一個特點是，你在編排頁上所設計的是什麼模樣，印出來的成品就與你原來的設計底稿一模一樣。

你可以決定獨特的專欄尺寸，然後在編輯頁的任何地方加上文字、圖片，甚至可以重疊到其他文字、圖片上，或是跨立在專欄之上。

你可以從這個整合性的軟體，進入文字編輯的模式，並享有文書處理的一切功能，或是從著名的文書



▲ 頁面排版模式　▲ 文書處理模式　▲ 繪圖模式

處理程式上，引進文字稿。你也能夠任意混合使用字形、式樣和尺寸（9到72 pt），並且在任何時間內改變它們。

此外還可以在編輯頁上選擇有豐富色彩調色盤的自動繪圖工具，和大部份繪圖工具所提供的特殊繪圖效果，以進行繪圖工作；並且從Springboard's Works of Art系列磁片、Clip Art Collections或其他著名繪圖程式引進圖片。

當然你也能夠在任何時候重訂獨立專欄的尺寸，將插入的文字、圖片，重新定形、重訂尺寸與位置；甚至可以說你思想所至，Springboard Publisher就能為你辦到。

Springboard Publisher也提供了廿四針點矩陣的高品質印刷能力，加上Springboard Publisher Laser Driver，還能夠獲得Adobe Post Scipt 提供的近乎鉛字排版品質的成品。

你缺乏靈感嗎？有了Springboard Publisher Style Sheet-Newsletters，就能提供你許多專業設計的Newletter編排頁面，你可以很容易的加上文字、圖案直接使用，而成果立現。

你沒有時間繪製精美圖片嗎？有了Works of Art，你可選擇百貨類、教育類或假期系列的圖片，每一類都有超過五百張的圖片可選擇，這是新的一套為了配合Springboard Publisher而設計的套裝圖片。此刻購買Springboard Publisher 還可以指定一張Works of Art，由Springboard公司隨Springboard Publisher套裝免費贈送給您。



Springboard Publisher 的各式成品

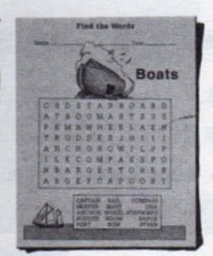












● Springboard Publisher 的各項配備價格與出版公司地址 ●

Springboard Publisher / US $ 139.95
Springboard Publisher Laser Drive / US$ 39.95
Springboard Publisher Style Sheets / US$ 29.95
Works of Art / 每張US$ 39.95

Springboard Software, Inc.
7808 Creekridge Circle,
Minneapolis, MN 55435



■Publish It

就算你對於設計並不專門，或是沒有任何經驗，都能在一個小時內以Publish It 印出刋物，而且電腦上所呈現的，與印出的成品完全一樣。使用程式的內建排版工具，能夠將編輯頁上的設計品重訂尺寸與位置；待你滿意後，只要輕輕按一個鍵，你的傑作就會從點矩陣或雷射印表機上印出來。

Publish It的使用方法的簡易性，眞令人難以置信。Publish It可藉由麥金塔的使用界面，Quick-Start Mini-Manual，記載詳盡的Help Screen和特殊的WYSIWYG（What-You-See-Is-What-You-Get），來顯示出你所設計的成品。

Publish It 有幾項特點：

(1)Macintosh User Interface

這是人們所熟悉，使用便利的界面。下拉式的菜單、圖案畫像、捲動棒和對話盒，都可幫助你很快地學會使用該程式。

(2)Flexible Page Layout

在這項功能上你可用老鼠、搖桿或鍵盤來操作程式，進行跨欄、重訂尺寸與位置、重新定形文字、專欄和圖片的工作。甚至毫不費力地改變版面或任意地實驗版面編排的效果，直到滿意爲止。

(3)Built-in Fonts

本程式有 1280 種可能組合的字體供你選擇，像體字、斜體字、附底線字體、空心字體、投影字體、上標字體（x^2y^3 的 2，3）、下標字體（H_2O的 2）等等。字體尺寸選擇範圍可從 9 點到 72 點。

(4)Premium Quality Printouts

Publish It 使用一種特殊的高密度（72 × 120）印出模式，使你的點矩陣印表機能夠印出品質卓越的產品。

(5)Built-in Word Processor

這是專爲每天必需處理大量文書者而設計的，同時也加入一些要在高級文書處理程式中才有的複雜功能。

(6)Text Importing

可從 Appleworks，Bank Street Writer 或其他用標準的ASCII 格式計設的文書處理程式，直接將文稿引進到Publish It 。

(7)Built-in Graphic Toolbox

可以畫線、方盒和圓圈等造型，也可以選擇內建的多樣性線條和插畫配合，或者自行創作。

(8)Graphics Importing

可從許多標準的Apple雙倍解析度畫圖程式，直接引進圖案和挿畫，然後再剪裁成適合的尺寸。

(9)Special Typesetting Function

有Kerning、Leading等功能，加上專業的修飾會使你的訊息更突出。

(10)Automatic Text Flow and Word Wrap

在同一張編輯頁上，能夠在不同專欄之間，自動地做文字移動，或是轉送到下一張編輯頁上。

(11)Multiple Size Page Views

本功能可查閱、編輯以及編排現在的版面，有雙倍或一半尺寸的檢視窗可使用。

(12)Over 200 Professionally Drawn Graphics & Illustrations

適切運用這些程式儲存的圖片，將使你的作品更引人注目。

Publish It 的各式成品





●Publish It的售價與出版公司地址●

Publish It / US$ 99.95

Timeworks, Inc
444 Lake Cook Rd.
Deerfield, IL 60015

◉甘比的小祕密

本期將告訴各位甘比的使用者兩個小技巧。第一是甘比的自我測試方法：按住 Ctrl — Option — 🍎 鍵，再按下 Reset 鍵，甘比會自動進行約一分鐘的測試工作。從RAM、ROM、文字幕到圖形頁等，當系統一切測試結果無誤後，甘比會發出嗶——的響聲，並在螢幕上顯示出System good的字樣。

第二個技巧是可以使你看到設計甘比的各位工程師大名。方法是先抽出放在磁碟機內的磁碟片，然後再啓動該磁碟機，此時甘比會印出要你檢查磁碟機的訊息，並且在螢幕上有黑、白蘋果來回移動。此時按住 Option — 🍎 鍵，再按下 Ctrl — N鍵，忽然間，創造甘比的偉大工程師大名便躍上螢幕。我認爲能創造出甘比這般優越的電腦，將名字留在ROM中，是必需要做的一件事。因爲後人在使用此機器之餘，是否也曾向這些最優秀的工程師致敬呢？飲水思源啊！凡是甘比的使用者，都應當要知道甘比的「親生父母」是誰才對！

我很歡迎您也把平時偶然發現到的小技巧或秘密告訴我們，來信者將會列出其大名與地址，以供同好之間的聯絡。同時爲了推廣ⅡGS，筆者願意以較優惠的價格提供給有興趣的讀者，來信請寄「台北市士林區 11159 中正路 638 號 3 樓葉堂祺收」，信中請註明姓名、地址、電話、有興趣之產品名稱。若爲學生請附學生證影本，筆者將提供更優惠的價格給您。

/葉堂祺



它是，一種你無法想像的生物

它是，來自地獄帶著索命符的使者

這次出現的‧‧‧‧‧‧ 不是一隻，而是一群

異形



◎遊戲背景與操作方法

您看過異形第二集嗎？該片緊湊的劇情與傑出的特技令人目不暇給。如果你就是該片的女主角，你有勇氣與智慧消滅異形嗎？來吧！異形第二集已經可以在你的電腦上重演，因爲Activision公司在八七年推出一個模仿異形第二集劇情而設計的動作射擊遊戲，它就叫做「異形」（Aliens）。該遊戲的開機畫面與遊戲對話內容，甚至六大關都是由電影上忠實地轉移。各位玩家們，還等什麼呢？我們的太空船馬上要往LV－426 殖民星球出發了，趕快搭上太空船，消滅這種恐怖的生物。

異形共有六關，每關的任務如下：

1.登陸艇模擬操作——

你必須小心謹慎地控制登陸艇，通過一段引導隧道後就可登陸LV－426星球。

2.APC救援行動——

此關是模擬異形劇中，海軍陸戰隊員身陷異形所佔領的基地中，你駕駛著APC（裝甲人員載運車 Armored Personal Carrier）前往救援。但是APC只能開到基地入口處，所以你必須引導他們找到APC。



▲ 標題畫面。

3. 撤離主控室——

異形由空氣調節孔侵入主控室內，面對著無數難以抵擋的異形，你要儘量消滅它們，使你的隊員有足夠的時間能夠切開鋼門，撤離主控室。

4. 逃出空氣輸送管迷宮——

隊員撤離主控室後，在錯綜複雜的空氣輸送管中找尋一條正確路徑，以便通往登陸艇停放的地方。

5. 拯救紐絲特——

貝芙莉進入基地拯救被異形俘虜的紐絲特，並且還要在基地爆炸前安全逃出，你的時間只有十七分鐘。

6. 一對一的最後決戰——

貝芙莉和紐絲特安全地逃出基地並返回軍用運輸母艦後，挾帶在登陸艇下的異形母蟲突然向他們攻擊，機智的貝芙莉立刻想到用搬運機器人來對付異形母蟲，經過一番纏鬥後終於將母蟲拋出船外。

當你順利通過一關後，電腦會給你一個任務啟始碼記錄下來，那麼下次再玩此遊戲時，只要在一開始輸入此碼，就可以跳過你已經通過的關卡，向下一關前進。

遊戲進行時可以按下 CTRL － Q 鍵，此時磁碟機會轉動一下，接著螢幕上會出現訊息詢問你，你可以按下 RETURN 鍵前進到下一關，或按其他任何鍵重新再玩此關。

注意：用 CTRL － Q 鍵選擇的關卡，待你完成之後電腦是不會給你任務啟始碼，因爲你必須先完成前面的關卡。

◎歷劫歸來

浩瀚的宇宙總是引人無限的遐思，寧靜的星河有許多人類仍未曾拜訪的地方，我們對它們的了解很有限，不過有一點可以確定的是：寧靜的星河並不是眞正的寧靜，因爲從宇宙黑暗的角落中漂回一艘太空船，安全人員破門而入，探查個中原因。

滴……滴……滴，「有生命的跡像存在，」安全人員說著。此時他們發現在角落裏有一個睡眠裝置，掃去覆在上面的薄冰，用探照燈照射內部，「還活著，是在睡眠狀態中。」所有的人都爲她感到慶幸，因爲這艘太空船的導航裝置發生故障，使得這艘船在太空中漂流了五十七年，這種情況下被救起的機率相當小，大約只有幾千分之一，所以我們都說她很幸運。但沒有人知道是什麼原因造成她在太空中漂流了五十七年；她到底遭遇了什麼樣的狀況呢？這一切的疑問都要等到她淸醒後才能獲得解答。

◎眞相大白

貝芙莉淸醒後，到太空總署的聯合會議上說明她所遭遇到的事情………。

「你該不致於讓一艘耗資相當龐大的太空船被拋棄吧！」「最低的造價也要四千兩百萬美金。」聯合會議的主席說著，「我們的記錄器顯示了一些當時的狀況：不明白的原因使我們迫降 LV － 426，最好能及時讓它回復原來的航線。這乃是不明白的原因，而非不知道。」貝芙莉：「我告訴過你，我是奉公司的命令前往，但有一種不明的生物企圖毀

滅我的機員，還有你那昂貴的太空船。」

主席：「不管你怎麼形容，還是沒有提出具體的說明……」貝芙莉：「聽著！我還活著是因爲它們被我拋出空氣艙。」主席：「各位聽過這種怪異的生物嗎？」生物醫學專家說：「沒有，我們都沒有聽過這種怪異的生物」貝芙莉：「難道這件事是我編造的嗎？各位，我剛才已經說過那不是太空探測船，那是外星人，我們通過話，而他們也回答了！」主席：「我們在三百多頁的報告書中並沒有任何發現，活著的怪物那只是你的說法，而且你還很堅持你沒有錯。」



▲ 緊急狀況／無法做簡報。

貝芙莉：「聽著！我瞭解這件事情的重要性，但是我要告訴你有些事……。」「謝謝各位，會議到此爲止。」主席搶著說，「求求你，你根本沒有聽我說，」貝芙莉大聲吼叫著，「凱恩是個船員，他就看過裏面有上千粒怪蛋！」主席：「謝謝妳，到此爲止了！」貝芙莉激動說著：「該死的！這件事並沒有結束，你只有這些對公司毫無重要性的資料，你乾脆別插手算了！」此時電腦作業員輸入「資料檔案關閉」。

巴克前來安慰貝芙莉說：「事情不致於這麼糟。」會場人士此時紛紛起身離開會議室，貝芙莉快步追上主席說：「你爲何不親自去查查看呢？」主席說：「我覺得沒有這個必要，那裏的工作人員工作了二十年，我們從未聽過他們抱怨任何事。」貝芙莉：「你指的是什麼人？」主席：「那些農人啊！找個工程師去那裏看看吧！那就是我所說的外星殖民地。」貝芙莉：「有多少人殖民過去？」主席：「不清楚，大概有六、七十戶人家。」主席指著貝芙莉阻住他去路的手說：「不介意吧！」貝芙莉放下手喃喃地唸著：「人家？老天啊！」貝芙莉不禁替他們感到難過。

◎重踏征途

幾個月後，公司派巴克拜訪貝芙莉，勸她和他們一同前往 LV － 426 ，因爲那裏發生了一些怪事，公司決定派一支受過專門訓練的陸戰隊到那裏探查究竟。

門鈴聲響了，貝芙莉前來開門，巴克說：「嗨！貝芙莉，這位是殖民地的高曼中尉……」貝芙莉很快地關上門。巴克高聲說著：「我們得談談，殖民地的人找到了你的探測船的鑰匙。」貝芙莉又打開門，並且說：「我不相信有這種事，你們先前把我拉回來，現在卻又叫我回去，免談！這又不是我的



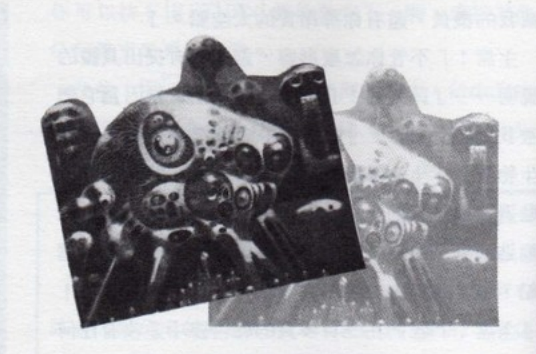
▲ 你知道這些是什麼武器嗎？

問題。」巴克解釋說：「我可以把話說完嗎？」貝芙莉斷然地說：「免談！」

巴克又說：「妳和團員一起去，我保證妳的安全。這些殖民地陸戰隊是很在行的，他們的科技能力很好，可以處理一切事情的，中尉，你說對嗎？」高曼中尉說：「這是實話，我們受過這種訓練。」貝芙莉：「你們不需要我這種人，我不是軍人。」巴克：「我們並不知道那裏的情況如何，我希望你擔任我們的顧問，僅僅如此而已。」巴克又說：「我幫你找一位軍官陪同妳一起去如何？而且公司已經同意和妳簽約。」

貝芙莉：「如果我不呢？」巴克：「別這樣，妳是全世界第一個面對那種怪物的人。」貝芙莉：「沒有人在乎我的心理感受。」巴克：「我知道，我考慮過，妳每晚都會冒冷汗……」貝芙莉激動地大喊：「我說不就是不，請你走吧！我不回去，就算回去對你也沒有好處的。」巴克：「好吧！但我們還是希望你能好好考慮一下。」巴克拿張名片給她，高曼中尉：「謝謝妳的咖啡。」他們兩人走出貝芙莉的房間。

當晚貝芙莉又做了惡夢，醒來之後打電話給巴克。巴克：「哈囉！早安，怎麼回事？妳還好吧！」貝芙莉說：「告訴我，巴克，你們是去毀滅它們吧！不是研究，也不是帶回來，而是消滅它們。」巴克：「這個研究計劃是我無法改變的。」貝芙莉很喪氣地說：「好吧，我去！」



軍方派遣一艘載有陸戰隊員的軍用運輸前往殖民地。經過一段時間的旅程後，終於到達了殖民地，所有的人員在進餐之後集合於停機坪上。

「注意！立正。所有的人各就各位！」指揮官：「早安各位！很抱歉，因時間不夠，所以還來不及作簡報就得上路了。」其中的一位一等兵說：「這是另一次任務嗎？長官！」「我們來這裏究竟是爲了什麼？」貝芙莉：「我告訴你我所知道的。我們的探測損壞了，一個船員回來時他的防護面罩全毀，但有一種生物覆蓋在上面，好像是寄生蟲之類的東西。我們嘗試把它弄下來，但沒成功，沒多久它自己就脫落下來死了。這一定和它伸入他喉嚨內的管子有關，他開始……」

凱麗：「聽著！我只想知道它們在那裏」「對啊！老是說它的可怕怪嚇人的」「妳說得很對，我們要知道它們在那裏？」衆人紛紛附和說著，貝芙莉：「去你的！妳說完了嗎？你們急著見閻羅王是不是？」指揮官大聲喝道：「我有份報告希望你們研究一下，我要你們確實做好工作。八點半準時離開地面，所有個人裝備準備好。你們還有七個小時，解散！」所有的人解散後各自進行個人裝備，也要學習去認識各種武器裝備。



▲ 握緊搖桿，準備登陸LV-426。

螢幕由左而右，由上而下的武器裝備順序名稱為：⑤M－41 A　10 MM　Pulse Rifle、②Flame Thrower、①Pistol、④Smart-Gun、⑥Motion Tracker、③Locator Band、⑦Image Intensified Ir Video Camera（武器名稱前的號碼，代表你辨識武器裝備的順序）。

◎登陸艇模擬操作

全體隊員準備工作完成後，依序進入登陸艇中。指揮官：「出發吧！」。注意螢幕上方的顯示器訊息，「四、三、二、一，發射！」握緊搖桿，將登陸艇保持在軌道當中。注意右邊的軌道修正指示器（Profile Compliance Indicator），指標在綠色區域表示目前仍然在正確的軌道中；在黃色區域表示目前已經處於軌道邊緣上；在紅色區域，表示你已經脫離軌道了。將搖桿向下拉，會使登陸艇爬昇，將搖桿向上推，會使登陸艇俯衝。所以當你發現軌道的前端導管（Pipe），亦即軌道盡頭的小圈圈偏離了登陸艇視窗的中央時，你必須立即修改登陸艇的方向，否則會使登陸艇偏離軌道，而無法順利進入殖民地星球的大氣層。

修正方向的原則是：小圈圈在視窗上方，搖桿向下拉；在下方則搖桿向上推；在左方則搖桿向左推；在右方則搖桿向右推，多練習幾次你便能領悟操縱登陸艇的技巧。「交給你了中尉，」古魯曼：「38，模擬。」菲斯古力：「多少事件狀況？」古魯曼：「是2，包括這個。」「3041，轉向訊號。」經過一陣劇烈的震動後，登陸艇順利通過大氣層降落在基地上。

◎APC救援行動

貝芙莉一行人進入基地後，展開搜索的工作，但他們只找到基地的唯一生存者——小女孩紐絲特。其他隊員繼續搜索基地的其他部份，他們由基地平面檢示圖上發現地下室有生物活動，於是指揮官指派陸戰隊前往消滅。由於隊員輕視異形的可怕，並且對異形不瞭解，以致於身陷異形巢穴仍不自知。

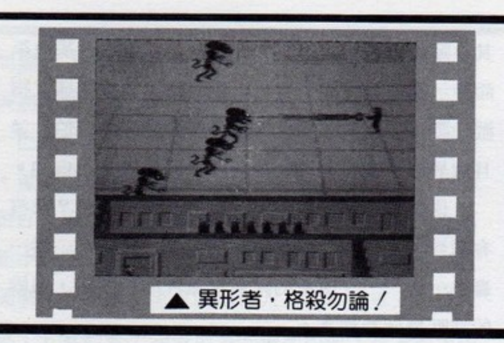
「你後面有東西在動，」「那裏，在那裏？我沒有看到。」「呀！救救我，漢生！」「碰……碰……轟……轟……」所有的隊員都瘋狂的射擊了，悲慘的喊叫聲此起彼落。

「救命啊！老天！它們在附近」「快跑啊！」指揮官：「誰在開火？竟然全部都開火了！保羅！保羅！我要你停止射擊！」「停火！停火！停止行動，全部回到總部。」指揮官大聲喊叫著。「快救我們離開此地！」貝芙莉對著指揮官說：「求求你趕快去救他們吧！」但此刻的指揮官已經嚇得失去理智，貝芙莉立刻跑到駕駛座上，啟動ＡＰＣ前往救援。



▲糟糕／第三位隊員已被異形虜獲。

你有四個陸戰隊員在地下室，他們可能會遇到異形或是被異形發現，四個人分別位於四個不同地方，但在一個時間內你只能控制一個人，所以要用1、2、3、4四個數字鍵來選擇目前控制那一個隊員。在螢幕右上角是個人攜帶的反應器，螢幕下方有兩列八個各陸戰隊員目前狀況的顯示幕。上一列是各隊員生命狀況顯示幕，下一列是各隊員的安全狀況顯示幕。


▲異形者，格殺勿論！

當生命狀況顯示幕中的曲線跳動狀況正常時，表示該隊員生命狀況良好；若曲線有激烈的跳動現象，則表示該隊員的附近有異形存在，才會使他（她）心驚膽跳。趕快按下該隊員所代表的數字鍵，切換成控制該隊員的狀況，幫助他（她）消滅異形。當安全狀況顯示幕顯示出好像下雪一樣的景象，表示該隊員狀狀良好；若為閃動的紅色，表示該隊員正面臨問題，綠色則表示該隊員到達ＡＰＣ；純紅色表示該隊員已經被異形虜獲；黑色表示該隊員已經為民捐軀，請大家為他（她）默哀三分鐘。

由個人所攜帶的反應器（Motion Tracker）可以得知異形來襲的方向和目前的距離，所以應該要及早做好準備，一旦異形出現就要將它消滅。當隊員附近有異形存在時，該隊員就不能逃離到別處，必須將異形全部消滅完才可離開。最好讓異形處於隊員的正前方，這樣一來射殺的成功機率才會大，故當異形在隊員後方時，最好能向前走幾步然後轉身射殺它。

由於異形會自動找尋隊員，所以即使你不想遇到它，它也會自動找上門。最好的方法是將隊員聚集在一起、一起行動，如此異形便不敢冒然侵襲，萬一有隊員被異形擄獲，在他（她）還沒有死亡前，還是有機會可以拯救他（她），只要有另一位隊員到達被異形擄獲隊員的所在地，則該隊員便安全了。此外儘量朝東、朝北走，比較容易找到ＡＰＣ。

「好了，我們可以走了，快走！」「轟！轟！碰碰……」貝芙莉看到大夥都上了ＡＰＣ後，猛踩油門衝出基地。「貝芙莉，我們應該頒獎章給你才對，怪物已經被妳甩出去了！一切都沒事了。」劫後餘生的隊員決定立刻離開此星球，於是呼叫在基地另一端留守的登陸艇前來接載他們，不料異形也已經侵入該艇，使得登陸艇起飛後，因異形襲擊駕駛員，造成該艇的墜毀。大夥在絕望之後，決定回到主控室另想辦法。

◎撤出主控室

回到主控室後，先封死所有進入主控室的通道，並且派遣一個人由輸送管爬行到基地外的發報站，利用發報系統遙控母艦上的電腦系統，派遣一艘登陸艇到基地來載送他們，其他人員則留守主控室，等待登陸艇的到來。就在一切似乎都進行很順利時突然停電了！希克斯緊張的說：「它們切斷了電源！」漢生：「你說『它們』是什麼意思？它們怎麼可能切斷電源？動物怎麼有那麼高的智慧？」貝芙莉：「快用反應器找出它們」漢生：「它們在基地裏面。」希克斯：「和它們玩遊戲的時間到了。」

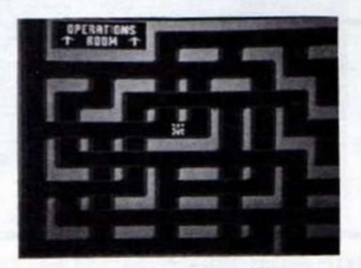
漢生：「它們全部都在移動，10 公尺，9 公尺、8 公尺……」貝芙莉：「它們不可能進入這個房間。」此刻希克斯抬頭看看天花板的空氣調節孔說：「老天啊！給我手電筒。」希克斯爬上去查看空氣調節孔，簡直是快把他嚇死了，一大群異形由空氣調節孔向主控室逼近。「快撤退！它們由空氣調節孔進來了！」但此時他們才發現，別有企圖的巴克早就將他們鎖死在主控室。「切開鐵門！」貝芙莉大叫著，而此刻異形已紛紛由天花板上爬下來。

你的任務就是要消滅侵襲的異形，以爭取時間讓隊員切開鐵門。在螢幕左下方有一個會移動的十字

符號，代表鐵門目前的切割進度。一旦十字符號又移到原出發點時，即表示鐵門已經被切開了。由於異形行動有快有慢，所以你必須正確判斷出那一隻是首要的消滅對象，那隻爲次要，最好以把關隊員的前面三塊地板長度爲警戒區，凡是進入此區域者，格殺勿論，以確保其他隊員的安全。

◎逃出空氣輸送管迷宮

「門打開了！」所有僅存的隊員在紐絲特的帶領下，進入基地的空氣輸送管，「貝芙莉，這邊，」「這邊？不，應該是這邊。」貝芙莉：「妳確定嗎？」紐絲特很肯定地說：「沒錯！就是這邊。」



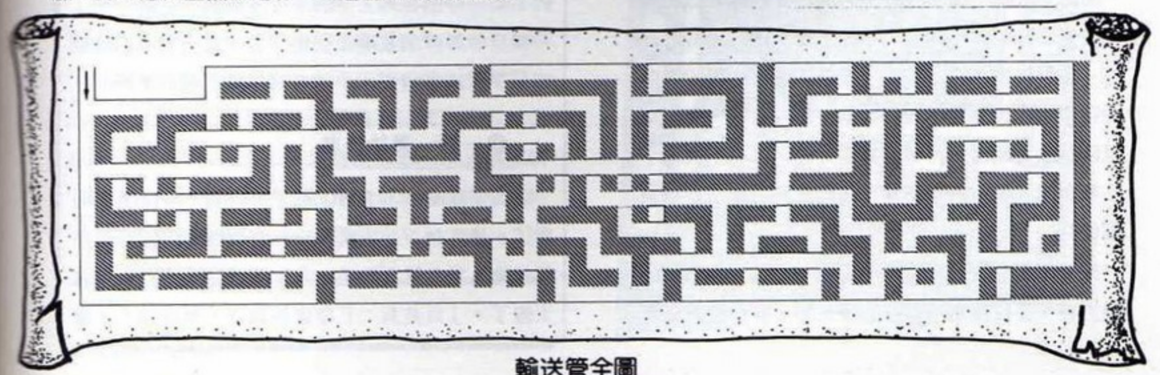
▲ 迷宮般的輸送管，那條才是生路？

由於基地的空氣輸送管錯綜複雜，總共有三張圖形頁的長度，讀者可依地圖自行找出一條正確的路線，必可逃出空氣輸送管，到達登陸艇降落廣場。

螢幕上的藍色、金色方塊分別代表貝芙莉和紐絲特；白色方塊代表陸戰隊員圍繞在她們周圍，而紅色方塊則是異形。當異形發現貝芙莉一夥人時，會改變顏色並朝她們前進，此時最好立刻轉到其他管線中，亦即儘量避免和異形處在同一直線上，先避開它，待它離開後再繼續走。萬一無法擺脫異形而被追上時，可以按下按鈕犧牲一位隊員斷後，以保全其他人的生命，但是你的隊員是有限的，所以必須謹慎地引導她們走出迷宮，在最需要有人斷後時才可犧牲隊員。

異形就像惡魔一般，不斷地向貝芙莉一行人侵襲，使得隊員爲了保護她們紛紛犧牲了生命。好不容易逃到了出口，但却沒有電源可以打開鐵門，經過緊急修理後，終於接上電源轉動機輪，而原先站在機輪上的紐絲特，却因機輪轉動而滑到下水道。貝芙莉手足無措地說：「鈕絲特，妳在那裏？」「我在這裏，貝芙莉。」貝芙莉：「站在那裏不要動，我馬上救妳上來。」

貝芙莉與隊員漢生，準備切開下水道上的鐵蓋，就在切斷鐵蓋的當時，反應器突然有了反應，「漢生！快一點！」貝芙莉催促著，「我知道」「嗶…嗶…嗶」異形愈來愈接近了，「漢生…」「我知道



輸送管全圖

，快要好了。」「啊──」「貝芙莉，救我」「紐絲特！紐絲特！」貝芙莉無助地喊著紐絲特的名字，「她還活著，我相信她還活著。」漢生硬拉著貝芙莉說：「不！我不相信她還活著，走吧！」

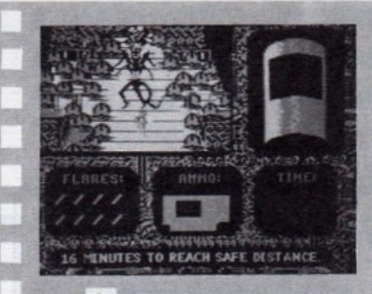
◎拯救紐絲特

貝芙莉：「我們還有多少時間？」，畢許柏：「十七分鐘。」貝芙莉：「我不離開。」畢許柏疑惑地說：「為何不呢？」貝芙莉：「紐絲特仍然活著，它們把她帶到別的地方，我要去拯救她，現在還不會太晚。」畢許柏：「再過十七分鐘這個地方就會化為灰燼。」貝芙莉：「不要離開這裏，直到我回來為止。」貝芙莉攜帶了十顆照明彈和九十九發子彈，前往異形的巢穴拯救紐絲特，雖然耳際頻頻傳來震耳欲聾的爆炸聲，但貝芙莉決定要不惜一切代價救回紐絲特。

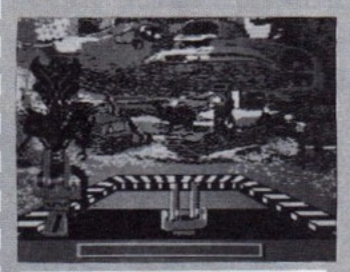
電梯到達最底層後，貝芙莉要儘快找到紐絲特，因為時間已經開始倒數了，由於你只有十七分鐘和九十九發子彈，所以你不一定要殺光所有的異形，只要除去擋路的異形即可。另外，十顆照明彈可以在你認為需要標示方向時，按下 F 鍵拋下一顆照明彈，以便將來找到紐絲特後，可以很快地循原路返回到電梯，及時逃出去。

面臨異形時若能夠擺脫他們就儘量廻避它們，同時要妥善分配九十九發子彈的用途。在螢幕右上方有一個反應器，它可以測出紐絲特所在位置的方向和距離，當你發現與紐絲特的距離拉遠時，要立刻退回原先的地方，再嘗試其他方向。同時不要忘了在轉角處放置一顆照明彈，如此你將可節省找尋退路的時間。

筆者建議您儘量朝南走，走進一個佈滿異形蛋的地方後，再往西走即可找到紐絲特。射殺圍繞在紐絲特身旁的異形，再背起紐絲特，沿著原先的路線儘快返回電梯。



▲在十七分鐘內救出紐絲特。



▲哈哈／異形母蟲你完蛋了／

貝芙莉救回紐絲特後，立刻搭上電梯回到停機坪。但是在她們回到停機坪後，却發現登陸艇不在了，而此時異形母蟲也搭乘另一座電梯上來，而貝芙莉早就把九十九發子彈用完了。就在此千鈞一髮之際，畢許柏駕駛著登陸艇由天而降，及時地解救她們，航向停泊在外太空的軍用運輸艦。「轟──」一聲巨響將整個基地徹底地炸毀，這一切可怕的經歷似乎要成為過去，一切事務好像又歸於平靜。

◎一對一最後決戰

回到運輸艦後，大夥才鬆了一口氣，事情總算結束了。畢許柏：「抱歉，我沒有照妳所說的在停機坪等妳，我在附近盤繞，我怕等妳完成後再起飛會太慢了。」貝芙莉：「你做得很好，畢許柏！」畢

許柏：「是嗎？謝謝妳，我……」就在此時被登陸艇挾帶回來的異形母蟲，由機艙中伸出尾巴，刺穿畢許柏的胸部，畢許柏的口中突然吐出像牛奶狀的液體，接著，母蟲再把他舉到空中，然後將他撕成兩半……。

母蟲轉而攻擊紐絲特，貝芙莉立刻引誘母蟲攻擊她，並叫紐絲特快跑。聰明的貝芙莉引導母蟲到倉庫門口，適時地關下鐵門，使母蟲無法攻擊她，並且利用這個空檔時間坐上搬運機器人，因為她知道留在外面的紐絲特將會成為母蟲攻擊的目標。就在紐絲特快被攻擊時，倉庫的鐵門又打開了，貝芙莉駕著搬運機器人走出來說：「離開她，你這個畜牲！」

搖桿左右移動可以控制手臂的移動；搖桿上、下移動可以控制手臂前伸、後縮；按鈕可以控制搬運機器人鉗子。在螢幕下端有個力量指示燈，當母蟲精力充沛時此燈是紅色，要避免在這個時候被攻擊；當母蟲疲倦時此燈是綠色，你要把握時間，趁它向前攻擊你時，伸出手臂夾住異形腰部，只要夾住異形，卸貨艙門便會自打開，而異形母蟲便會被拋到外太空中。

故事發展至此總算告一段落，但是沒有人敢說異形從此被徹底消滅，也許在宇宙黑暗的某一角落裏，異形正肆虐其他生物，也許在將來外太空殖民地的拓展過程中，人類可能會遭遇到比異形更可怕的東西。不過不要忘了這次慘痛的教訓，不要嘗試將它帶進人類世界來研究，因為它是惡魔的化身，你不可能與惡魔交朋友而自身仍保安全。



貝芙莉大叫：「畜生／離開紐絲特。」

▲英勇的生化人犧牲小我，保住紐絲特一條小命。

▲終於沒事了，好好睡一覺吧！

/吳東和

追踪、戰鬥樣樣行
外加 MODEM 更神奇
飛吧！3D立體直昇機

前言 ●●●●●

各位ＰＣ玩家們，在這個電腦軟體快速發展的時代，若您和五、六年前一樣，買部電腦擺在家中，成天玩些普通的射擊遊戲，那就太可惜了。但是如果埋頭苦幹於您的學（事）業，沒個調劑的話，電腦若有靈，恐怕也會怨嘆它遇到了一個「不解風情」的主人！

因此，開發一套集知識性、啓發性、趣味性，甚至交誼性於一身的軟體程式，便成了當前世界各大軟體開發公司的重要目標。

說到這裡，一些腦筋動得快的玩家們，可能已經在心裡嘀咕了，認為筆者要介紹的是一套電腦輔助教學程式，若是如此，嘿嘿！那各位可就猜錯了！筆者要在此推薦給各位的是，美國 Sierra 公司推出的超級程式——３－Ｄ立體直昇機（Helicopter Simulator）。

衆所皆知，Sierra公司專門發行一些高品質的軟體，以其周密的程式設計，生動細膩的畫面以及緊湊豐富的故事情節，吸引了各階層的ＰＣ玩家。其中在此間曾經造成轟動的，有「國王密使」系列（King's Quest）、「黑神鍋」（Black Caudron）、「太空密使」（Space Quest）等，相信老資格的ＰＣ玩家，對這些百玩不厭的超級 Game，應該都不會陌生才對。

事實上，「３－Ｄ立體直昇機」比以前 Sierra 公司所出品的程式更加截然不同。它是屬於一種「實際操作」的程式；換句話說，程式的設計讓各位ＰＣ玩家有百分之百的臨場感，當您一啓動程式，您就眞的在駕駛一架直昇機！而本遊戲的最大特點是能藉著MODEM或NULL MODEM 來進行，經由電話網路的連線和遠方的友人來一場一對一的爭鬥；當然，如果您是和平主義者，亦可和知心的好友，各自駕駛自己的直昇機，在優美的風景中，享受一下比翼翱翔的快感呢！



F 進入遊戲之前 ●●●●●

現在您是不是已經急著進入一目千里的飛行世界中呢？且慢，在您開機之前，先花幾分鐘時間看看以下的文字，會讓您更容易進入狀況。

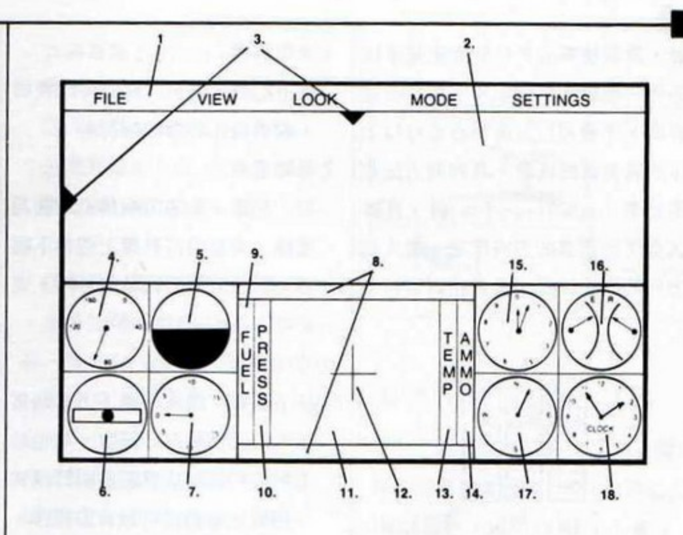
為了防止意外的資料軼失，建議您事先做一份備份磁片。您可以使用MS-DOS，鍵入" COPY A:*.* B:"後，照著電腦螢幕上的說明程序獲得一份備用磁片，再以這片磁片來進行遊戲。

為什麼要這麼麻煩呢？因為使用母片時，雖然它執行的效果很好，但無形中也可能使磁片本身增加了許多磨損的機會，所以複製磁片是絕對必要的。

G 載入程式 ●●●●●

程式的載入，有以下兩種方式：

1. 使用軟式磁碟機者：
   ①載入MS-DOS2.0以上版本。
   ②取出DOS磁片，置入本磁片。
   ③鍵入" HELI "。
2. 使用硬式磁碟機者：
   ①鍵入" INSTALLH C:"，將程式由A（或B）磁碟機存入硬碟。
   ②載入程式，鍵入" CD SIERRA"。
   ③將母片放入Drive A當做Key Disk。
   ④鍵入" HELI "。



當程式成功的載入之後，您可以在螢幕上看到標題畫面。

N 螢幕說明 ●●●●●

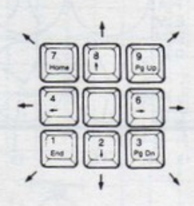
本遊戲採用一貫的機艙內部視窗手法，所以儀表板的各功能一定要熟知才行！

1. 索引欄。
2. 視窗。
3. 視界指針：顯示目前觀察的角度。
4. 空速儀：前進時速，單位以英哩計算。
5. 水平儀。
6. 滑行表：顯示滑行或側滑。
7. 升降速度表：指針往上是爬昇，往下是下降。單位為100分／呎。
8. 訊息欄：使用MODEM時，友人的訊息由此接收和發出。
9. 燃料表。
10. 壓力表：顯示引擎轉動的壓力。
11. 雷達。
12. 十字準星：啓動武器系統時，十字準星會出現於此。
13. 油溫表。
14. 武器表。
15. 高度表：短針每格 1000 呎，長針 100 呎。
16. 雙引擎轉速表：E代表主翼；R代表尾翼。
17. 羅盤：指針所指處是機首所朝的方向，而直昇機和一般飛機不同的是，它不一定非朝著機首方向飛行不可。
18. 鐘。

I 視野的控制與選擇 ●●●●●

在電腦模擬飛行程式中，經常遭遇到的最大難題，就是視野不夠明朗化，所幸 Sierra 公司以其一貫的高水準繪圖技術和特殊影像的設

計，讓最挑剔的PC玩家也幾乎找不到一個缺點，一如乘坐眞實的直昇機，不僅可以前後左右也可以上下欣賞美麗的風景。其控制方法非常簡單，只要打入 Ins 鍵，再輸入你所欲觀察的方向即可。這八個方向的關係位置，及其相對鍵如下：



記得在前面介紹儀表板時，第三項的視界指針嗎？上面的三角針，就是對應這八個方向而會做不同的的移動。

螢幕左邊的三角針，則是上下角度的調整，以擴大您的視界，可用田、日兩鍵調整。

除此之外，另有三種輔助畫面，增加程式本身的生動性，讓玩家們在飛行時，透過不同的角度，看看自己的飛行英姿。

1.追踪畫面：

按下G鍵，您可以從直昇機後面，觀看現在的飛行狀況。

2.鳥瞰畫面：

按下V鍵，您的電腦馬上和衞星連線，直接由直昇機上空往下觀看。當您要看看區域地形時，這是最有用的視野模式。

3.地面畫面：

按下F鍵，由直昇機下方（通常是最近的補給站）觀察，這也是令玩家們最有成就感的視野模式。因爲玩家們旣可以實際操作，同時也不會錯過漂亮的風景；而且對於生手而言，選擇這個視野，將可以避免百分之八十以上因粗心大意而導致的不幸墜毀。

了解以上三種不同的視野輔助畫面後，玩家們大可在這些畫面中，嚐試不同角度的飛行，看看畫面的變化。只要一熟悉操作之後，您會發現，「3－D立體直昇機」眞實度之高，令人咋舌！

若您想回到駕駛艙畫面，只要在任何時候按下R鍵即可。

Z 刺激的空戰場面●●●●●

1.射擊：

一開始，您擁有六十枚飛彈，只要按下 SPACE BAR 即可發射。

2.瞄準：

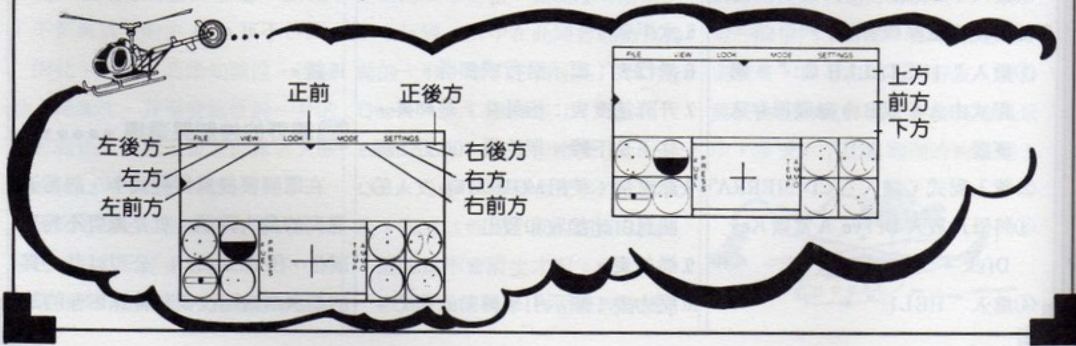
由於飛彈是由直昇機的機首發射，所以您只能攻擊正前方的敵人。只要按下 ALT －G鍵，就會出現十字準星輔助瞄準。

3.射擊練習：

按下 ALT －T 即可進入此模式。電腦控制的敵機，將會以您駕駛的飛機爲中心，在方圓2000呎內兜圈子，而且不會反擊，因此不用害怕被擊毀。您可以儘量嚐試在各種不同的飛行角度將其擊落。如果您連這種活靶都不能應付，那一旦進入眞正的戰鬥，您一定會遇到大麻煩！

4.戰鬥：

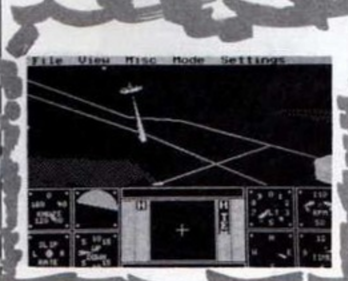
按下 ALT －C 鍵。提高警覺吧！眞正的敵人正向您攻擊而來，生死存亡之際攻擊就是防禦，除非能勇敢無畏的迎頭痛擊，不然悲慘的命運是可以預見的！

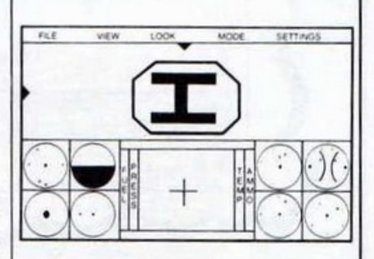


V 飛行注意事項 ●●●●●

1. 在 500 呎以下和 5000 呎 以上的平飛或起飛、爬昇時，將引擎升至上限，避免不必要的突然爬昇或俯衝，否則會產生直昇機失重的危險狀態，而使直昇機亂轉造成不幸。但若情況已經發生（譬如突然遇見亂流、閃避敵人飛彈……等），您也不用太過緊張，因為按下2鍵就可減輕之。
2. 「3－D立體直昇機」也可用搖桿進行遊戲，但必須使用兩支搖桿，其中一支搖桿控制循環桿，另一支搖桿控制主旋翼角度和尾翼的推力。
3. Robinson 之飛行狀況
   ①最高時速：109 哩。
   ②巡航動力（75％）：102 哩
   ③最佳起飛速度：60 時／哩。
   ④最佳爬昇速度：53 時／哩。
   ⑤最佳下降時速：60 哩。
   ⑥最大航行距離：200 哩以上。
   ⑦耗油量（時間）：
   7～8.5 時／加侖。
   ⑧耗油量（距離）：
   12 哩／加侖以上。
   ⑨最大爬昇速：1000 呎／分。
   ⑩爬昇上限：12,000 呎。
   ⑪盤旋上限：6,000 呎。
   ⑫引擎：1 Lycoming Model
   0-320。
   ⑬滿載重：1,370 磅。
   ⑭淨重：861 磅。
   ⑮汽缸溫度上限：500°F。
   ⑯燃料溫度上限：245°F。
   ⑰油箱容量：19.2 加侖。
4. HELP

   為了節省你背下所有指令的時間，並增加程式的簡易性，程式內存有一個 Help 功能。不管任何時候，只要按下 [ESC] 鍵，螢幕上就會出現指令表，並可用方向鍵選擇，再按下 [ENTER] 鍵就可執行，方便吧！（已指定之指令，會有一"√"記號）
5. 雷達幕光點的判定方式：
   ①紅點——敵軍飛彈。
   ②藍點——處於下方的敵機。
   ③紫點——處於上方的敵機。
6. 為了提高真實度，您駕駛的直昇機也會消耗油量，因此適當的補給絕對需要，不然當您正在兩千呎高空，欣賞美麗浩瀚的雲海時，卻沒油了……那就太煞風景了！當您在視窗中看到有工字型的畫面時，您可以降落在補給站上補充油彈。



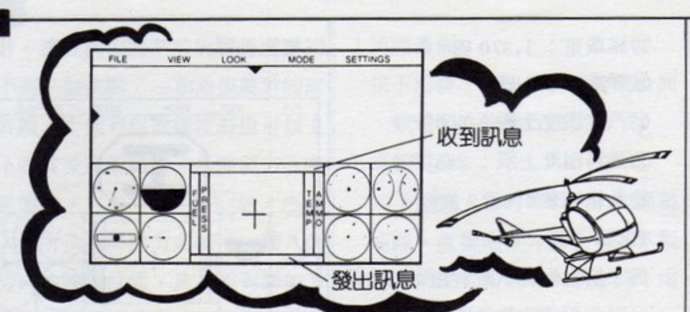


J MODEM 的使用 ●●●●●

進行通信之前必須先設定有關資料。您可以先利用 [ESC] 鍵進入 Help 功能，選用 COM 1，速度 1200、Pulse Dial（脈衝式電話）試試；若不行再調整。若您的電話是按鍵式，就請指定 Tone Dial（音階式）。

完成上述步驟後，按 [ALT] －T等電話（由友人撥電話，要省電話費最好如此！）或按 [ALT] －D撥電話，當MODEM 完成連線，





先稍待十秒鐘再按 TAB 鍵傳送訊息。所有訊息的收發，都會在螢幕上的訊息欄顯示，上方是由友人傳送過來的訊息，下方是你發出的訊息。

準備好沒？趕快和您的玩家朋友聯絡，共享飛行樂趣吧！

C 指令一覽表●●●●●

1. 視窗選擇

R——駕駛艙。

F——地面。

G——追踪。

V——鳥瞰。

2. 影像大小

[——放大影像。

]——縮小影像。

3. 斜度

N——爬昇。

M——下降。

4. 戰鬥指令

SPACE BAR ——發射飛彈

I——雷達幕放大。

D——雷達幕縮小。

5. 畫面切換

ALT - J——切換搖桿。

ALT - N——飛行畫面。

ALT-Z——示範畫面。

ALT - T——射擊練習。

ALT-C——戰鬥畫面。

ALT - F——背景。

ALT-R——重新啓動。

ALT-Q——結束。

ALT-P——飛機種類。

ALT-E——敵機。

ALT-I——啓始畫面。

6. 通信

TAB——交談（MODEM）。

ENTER——停止交談。

ALT-D——撥電話。

ALT-A——等電話。

ALT-H——掛上電話。

7. 視窗切換

P——右方視窗。

L——左方視窗。

+——上方視窗。

-——下方視窗。

8. 飛行方式

4——左飛。

8——前飛。

6——右飛。

2——倒飛。

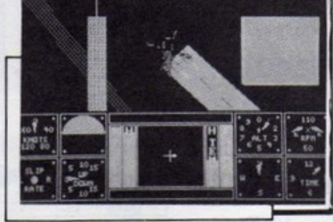
7——尾翼左旋。

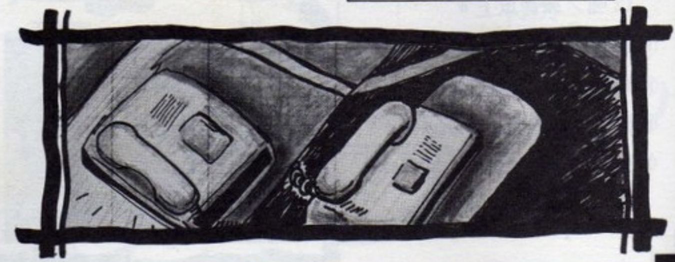
9——尾翼右旋。

コ 結語●●●●●

「3—D立體直昇機」對於那些「癡迷」於模擬飛行的PC玩家而言，絕對是不容錯過的超級遊戲，而尚未接觸此類程式的玩家們更應一試，畢竟它的魅力是無與倫比的！









/林元明

R•TYPE(PART Ⅰ)

■Hudson出版
■預定三月下旬發售
■價格未定

PC ENGINE 最受注目的超級軟體— R·TYPE，其第二關至第四關已經快完成了，第二關巨大的金屬怪蛇和心臟；第三關的超級戰艦橫跨了三個螢幕，這些都即將在各位的Monitor 上表現出來。

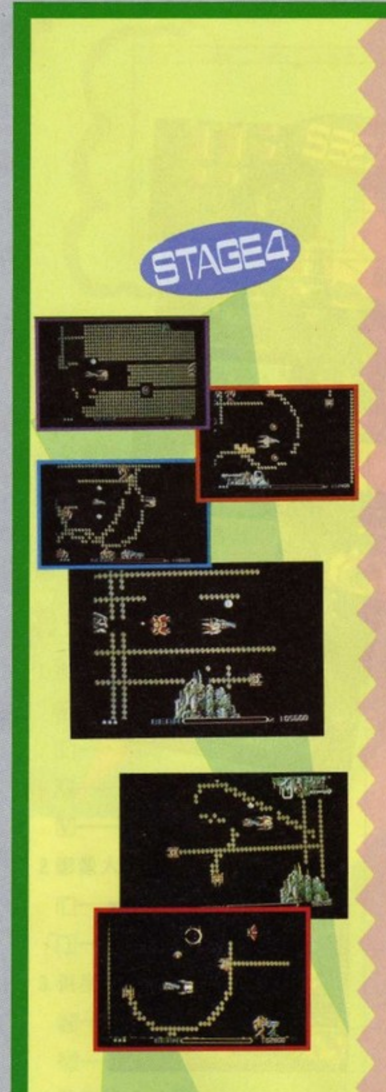
根據Hudson表示 ，爲了使本遊戲達到和大型電玩相同之水準與效果，因此在不得已的情況下，忍痛將遊戲分割爲二片晶片，因爲如果使用程式壓縮之方式，則畫面和效果將大爲失色。大家都知道在任天堂上已有過無數次失敗的例子，而Hudson之所以做此決定 ，可能是晶片記憶容量尚未突破 2 M，再者就是爲了維持遊戲之水準。

在這段等待的日子裏，各位玩家不妨先在大型電玩上練練攻防技巧，這些功夫在玩 PC ENGINE 的「R·TYPE」時，絕對有用，如果你經常鎩羽而歸，等「R·TYPE」一出來，相信你報仇雪恨的日子也不遠了。

STAGE2

STAGE3























遊戲人生

■Hudson出版
■預定三月中旬發售
■價格未定

這是一個類似任天堂「鐵道王」的遊戲，有點像中國的「大富翁」，一開始你必須選擇人物和車子的顏色，然後依遊戲中之隨機變數決定車子行走的距離，並且解決你所碰到的問題，而這些問題將會影響你人生的變化。例如，你的公司倒閉了，善後的種種問題，你要如何處理呢？

本遊戲可同時讓五個人參加遊戲，如果人數不足時，可以邀請電腦參加，但是五個人玩時，必須另購一支五人用搖桿的轉接器。

/謝佩芬譯



「越野機車」(Enduro Racer)是繼「時空戰士」(Space Harrier)、「洛基」(Rocky)之後，第三個所謂的「金卡匣」(2M超大容量)。其主要的動作是雙輪、單輪和跳躍，行進之時除了美麗的畫面外，還有悅耳動聽的背景音樂呢！不過有一點點遺憾的是在3D畫面時是斜走的，可能是設計上的小瑕疵；除此之外，其他可說是零缺點。

本遊戲的目的就是要超越跑道上的摩托車、海灘車；閃避一些天然的障礙，然後在限制的時間內抵達終點。整個競賽共有十個場景，二十關，從敵人少的一至十關到敵軍衆多的十一至廿關循序展開(十一至廿關的場景和一至十關相同)。

雖然只要在限定時間歸零之前走完即算過關，但實際過程却是困難重重。例如在跳躍時必須減速而你却無此操作習慣；另外，除了摩托車、海灘車的擾亂外，還有洞穴、岩石、烏龜、雪人…等等千奇百怪的障礙物也都出籠了，在這艱困的環境中，你只能靠跳躍或單輪駕駛通過，實在是有夠厲害的！

一開始你有六十秒的時間，之後隨著每關的完成而增加五十秒。如果在各關中超越了大批對手，然後取得虎頭鉗或汽油之類的東西，運用這些物品有助於減低損害程度。同時，要注意的一點是萬一無法在限制時間內達成或損害程度已累積至九十九時，咱們就準備說再見了，因爲你會看見這兩個字：Game Over。

接著，就爲各位介紹一至十關的名稱、對手和障礙物等等(十一至廿關同此，但對手和障礙物會增多)。

第一關：郊外
對　手：摩托車
障礙物：油、岩石、看板、廢棄汽車、森林和草坪。
建　議：進入草坪和有油的地方時要減速(Speed-Down)，如果在這裏就翹掉的話，未免太不像話了！

第二關：鄉村
對　手：海灘車
障礙物：岩石、看板、小屋、森林和草坪。
建　議：注意一長列的草坪，從進

入到逃脫有充裕的時間。

第三關：雪地
對　手：摩托車
障礙物：岩石、積雪、看板和雪人。
建　議：和草坪一樣，在雪地上也必須注意減速。

第四關：濕地
對　手：摩托車
障礙物：岩石、水窪、沼澤和泥地
建　議：要注意水窪，一掉進去可就出不來了！

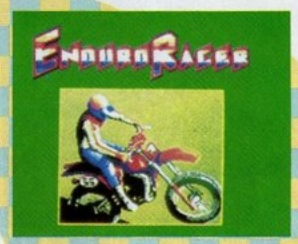
第五關：山岳
對　手：摩托車
障礙物：岩石、洞穴和懸崖。
建　議：掉至懸崖下面會滾下去喲！小心！

第六關：沙漠
對　手：摩托車
障礙物：岩石、砂礫、雜草和石柱
建　議：在許多小塊岩石並列的地方很難通過，因此要是沒把握的話，就慢速通過吧！

第七關：夜晚
對　手：海灘車
障礙物：岩石、看板和照明燈。
建　議：海灘車會陰魂不散地跟著，要非常照意才行。

第八關：荒地
對　手：海灘車
障礙物：岩石、雜草和仙人掌。
建　議：和第六關一樣，要注意小塊岩石。

第九關：寺院
對　手：摩托車
障礙物：岩石、雜草、巨石和寺院
建　議：這兒大小石塊混雜，明白地說，很難過關就是了。順帶一提的是途中看到的寺院會有兩扇門是開著的，如果你以為這是隱藏關數的入口，那你就錯了，



標題畫面



啊！原來是個雪人，想嚇唬我？！


哇…！跳得好極了！



開始第一關；宣戰的鈴聲已響個不停。


「碰」的一聲，發生車禍了。



一掉入沼澤中就咕嚕咕嚕地往下沉了。

因爲在入口就會碰撞出事啦！

第十關：海岸

對　手：摩托車

障礙物：岩石、西瓜、烏龜、水窪和岸邊。

建　議：進入水窪或海中都會慘遭滅頂，要小心喲！西瓜或烏龜等障礙物看似很有趣，實際上可別小看它們喔！此關的難度很高。

跳躍技巧是本遊戲的得分之鑰，不過如果還不很熟練的話，在跳的時候要減速；反過來說，若跳躍能做的很漂亮的話，不但不用減速，還可以較輕易地超越對手，而且減低損害，並能多取得一些物品，可不是一石兩鳥嗎？

那正確的跳法到底爲何呢？就是在上跳躍台時，立即做單輪行駛，而後在落地時也作如此的動作，這樣一來，既不必減速，也能夠跳得漂亮了。但如果在跳躍時不穩而左右晃動的話，將會縮短跳躍距離。當然，這並不是唯一的方法，其餘更好的技巧就有待各位自己去發覺了！

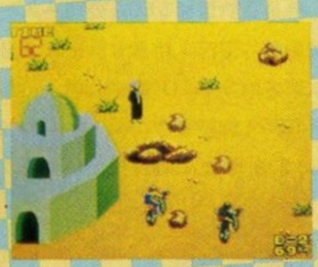
在家庭遊樂器中，以摩托車競賽爲主題的遊戲相當多，如「飈車」（Hang On）、「機車龍虎鬥」（Mach Rider）、「瘋狂騎士」（Zippy Race）……等等，但最有看頭的仍是「越野機車」！



經常發生千鈞一髮的時刻，眞是過癮極了！



好不容易到最後一關了，衝吧！



想通過廟口嗎？打消念頭吧！



命中註定的對手：海灘車。



只有一個人來送行，亂寂寞的。



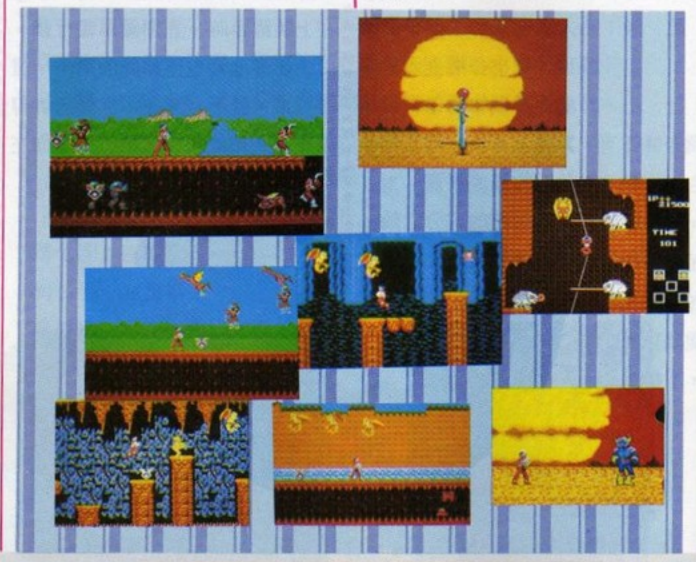
沒想到在岸邊也會沈沒！

/林元明

SEGA快報

自從SEGA公司推出MASTER SYSTEM後，使得SEGA在遊樂器市場方面又掀起了一陣風暴。到目前爲止，SEGA MK Ⅲ和MASTER SYSTEM的遊戲軟體都是SEGA公司自己自力開發，因大型投幣式電玩的軟體市場有一半是SEGA公司獨佔，再加上其優異的軟體開發能力，雖然無其他公司援助，但SEGA MK Ⅲ和MASTER SYSTEM的軟體，一直凌駕於任天堂之上；即使任天堂有Konami在苦苦支撐，仍奮難敵SEGA的大勢。

但是目前這種SEGA公司一人唱獨脚戲的情況，將要有所改觀。日本著名的SALIO軟體公司，已加入SEGA軟體製作小組，並定於1988年3月25日首度推出創業處女作「阿魯格的十字劍」，這是由TECOM公司曾經風靡一時的大型電玩巨作「阿魯格戰士」所改編而成的。據SALIO公司表示，將完全和TECMO公司的大型投幣式電玩版相同，這實在是令人感到興奮的消息。以後SALIO公司也將陸續推出完全移植於其他公司著名的大型電玩軟體，這是可以預期的。SALIO公司將爲SEGA MK Ⅲ和MASTER SYSTEM的軟體注入更多的新血，且讓我們拭目以待。



TOP 10 SEGA



上月名次	本月名次	遊戲名稱
—	1	衝破火網
—	2	夢幻之星
—	3	異形
1	4	SDI
—	5	職業棒球
2	6	覇邪的封印
—	7	家庭運動營
3	8	NAZCA'88
—	9	幻想精靈
—	10	3D立體空戰

/賴建宇





家臣玉露左工門叛變了！

公主也被押入地牢做爲人質！

剎時風雲變色人心惶惶………



忍者除惡錄

故事

很久以前，在日本的江戶時代，西方有個大神國，原本是個平靜和樂的地方，然而其家臣玉露左工門却叛變了，不但掌握了大權，並將公主關入地牢，從此人民便生活在水深火熱中，於是大神忍者——風丸，便毅然決然地背起行囊，挑起了營救公主和解救人民的重擔。

評價

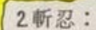
這不能算是很難的遊戲，只要有恒心毅力，遲早能完成。其畫面捲動流利順暢，毫不拖泥帶水；音效也不差，遊戲進行中幾乎沒有人物閃動的情形；且其背景非常細緻，使人有置身大神國的眞實感。戰場除了橫、縱的方向外，還往上發展，實在是個不錯的程式，對遊戲畫面極爲挑剔的玩家，不妨試試這個遊戲。

人物簡介

1.投忍：
專門投擲鐮刀或十字鏢，十分陰險的敵人。



2.斬忍：
遠遠看見你就不顧一切衝過來，名符其實的敢死隊。



3.武士：
擔任城內的警衛，最好遠遠地就把他解決掉。

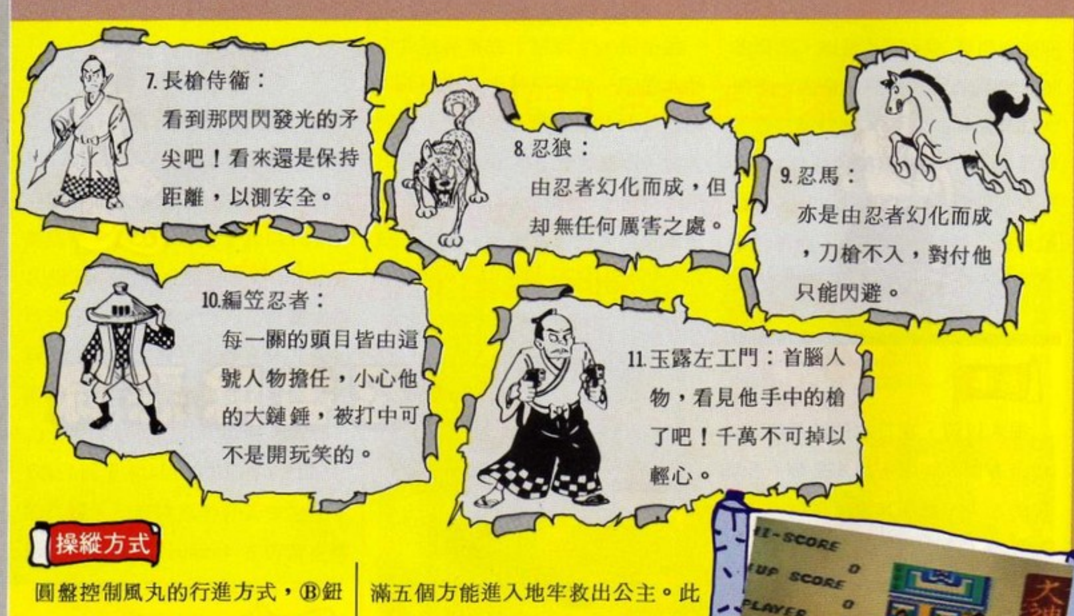


4.女忍：
其絕技爲躍刺，眞是一擊必死，她也會使用暗器。

5.火忍：
以烈焰噴向對方，故對付他時必須特別留心。

6.化忍：
幻化成石頭，或土遁在地底下，需留心這種神出鬼沒的敵人。





操縱方式

圓盤控制風丸的行進方式，Ⓑ鈕配合圓盤可朝各方向發射飛鏢，而Ⓐ鈕亦是發射飛鏢，不過方向一定是朝正前方。這樣的設計，給了玩者操作上的方便，尤其敵人多時，不會有手忙脚亂的感覺。但風丸單憑飛鏢是很難完成任務的，試試Ⓐ、Ⓑ鈕齊按？對！就是這樣，此時風丸使出看家本領——遁術，他會在畫面消失一秒鐘（無敵），好好利用這短暫的時間喔！

遊戲一開始，畫面的右半部是你現在所處的位置，左半部由上而下分別爲最高分數、目前分數和剩餘人數；以下分別是綠色卷軸、紅色卷軸及藍色卷軸的表示欄。綠色卷軸可使風丸脚程加快，紅色卷軸可加强飛鏢的貫穿力，至於藍色卷軸則是最重要而不可缺的——唯有集滿五個方能進入地牢救出公主。此外，值得注意的是，在此遊戲中，得分是由命中率（擊中敵人次數／飛鏢投擲次數× 100 ％）來計算，故在操作時，可不要肆無忌憚地亂射。

關次提示

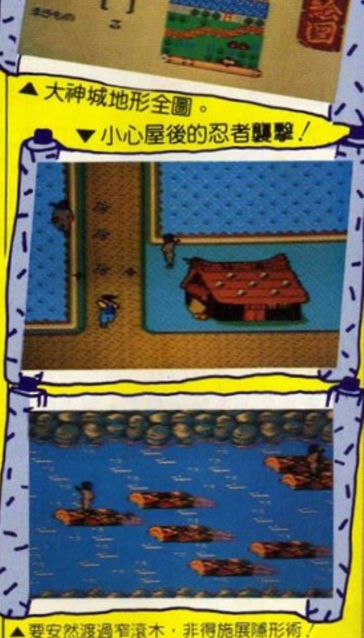
本遊戲大致可分爲十二關，分別敍述如下：

＜第一關＞

一開始處於大神國的郊區，沒什麼困難處，只要小心那由化忍幻化而成的岩石；對付編笠忍者時，必須小心他的鏈錘。

＜第二關＞

進入大神國的鄉村了，此處要小心躲在屋後女忍的躍刺。此外，在通過稻田時，最好走小徑（速度不



▲大神城地形全圖。

▼小心屋後的忍者襲擊！

▲要安然渡過窄滾木，非得施展隱形術！

會受限制）；再透露一點，在稻田中有一個可增加得分的稻草人，找找看！

＜第三關＞

此關是一個大斜坡，除了當心從地下冒出來的忍者外，還要注意從斜坡滾下的大石頭，此關設計得非常不錯，可仔細欣賞一番。

＜第四關＞

進入草原地帶了，除了忍者外，還有忍狼，此關編笠忍者所使用之武器是風車十字鏢，其力道之强，連飛鏢也擋不住，留心一點！

＜第五關＞

神社。此關只要稍加注意拿刀的斬忍，便可順利通過。

＜第六關＞

河流。風丸必須順利用浮木渡河，在此處活動會受到限制，除了攻擊敵人外，還要利用遁術巧妙地避開十字鏢的攻擊，此關千萬不可大意。

＜第七關＞

終於到了大神國的市區，此處的女忍隱藏的非常好，在畫面上根本看不到，是個十分棘手的敵人，當她出現時快以遁術閃避，否則…。

＜第八關＞

此關採橫向發展，忍馬也上場了，小心閃避之。火忍的火焰也是很可怕的，千萬不能倒在這裏啊！

＜第九關＞

經過漫長的征戰，終於到達了外城，武士也露面了，此外要當心土遁的那些傢伙。

＜第十關＞

此關非常別緻，風丸必須通過層層忍者的考驗，爬上城牆方能進入內城營救公主。值得一提的是，當風丸被擊中後筆直地落入河中的逼眞音效，眞是令人好氣又好笑！

＜第十一關＞

終於到達內城，敵人也傾巢而出了，公主已在眼前，咬緊牙關奮鬥下去吧！

＜第十二關＞

地牢。有五個藍色卷軸了嗎？做最後的殊死戰吧！小心玉露左工門手上的槍，子彈可是不長眼睛的。呼！終於解決了他，不但救了公主，更解救了大神國的人民，好好欣賞最後的畫面吧！

分數計算

除了以命中率計分外，每關幾乎都有隱藏加分的「地藏王菩薩」（在第二關則是稻草人），分數達到30,000、100,000、200,000，分別可增加風丸一人，好好努力吧！

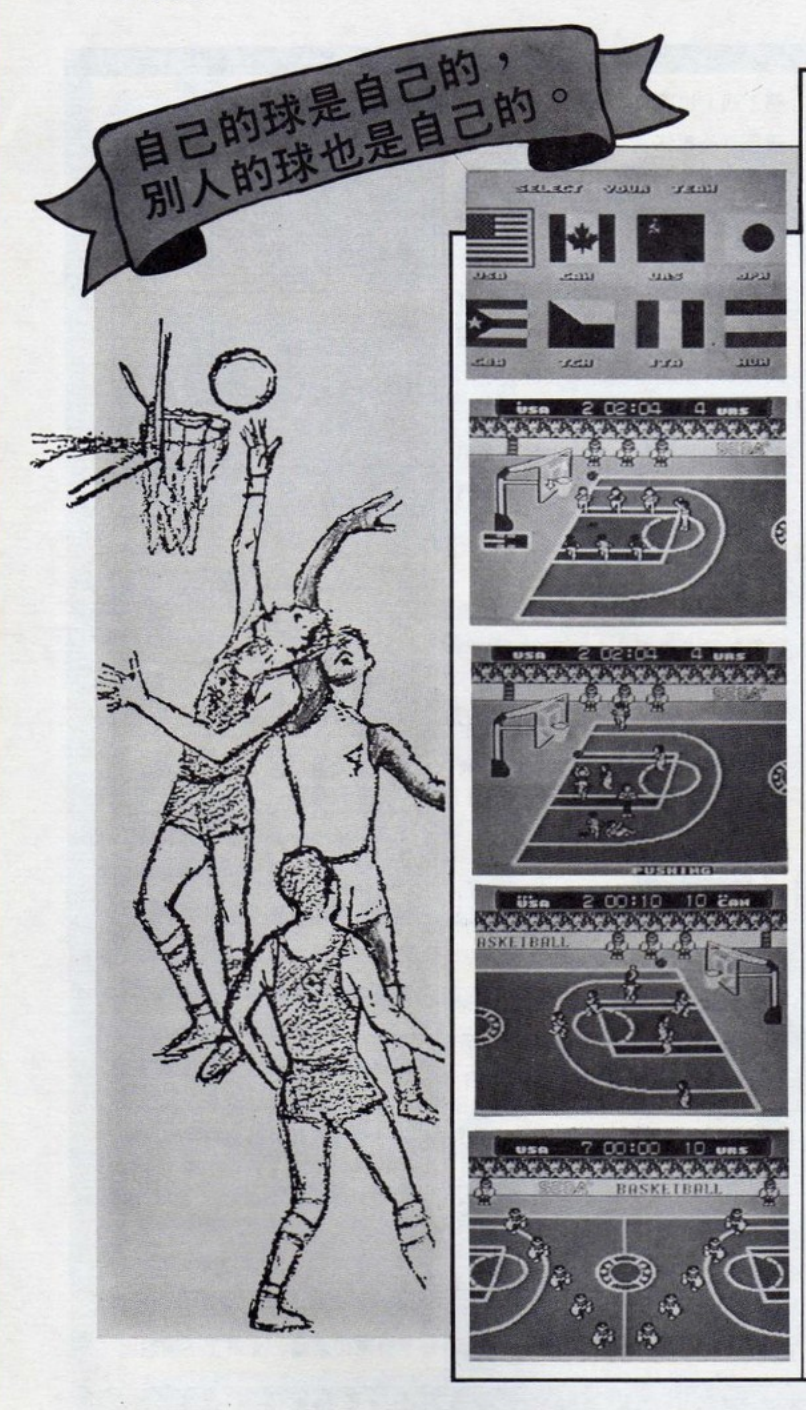


◀好不容易殺進城．又來了一票忍者！

人物	得分
投忍	200
斬忍	200
忍狼	200
化忍	300
火忍	300
女忍	300
武士	300
長槍侍衞	400
編笠忍者	2,000
玉露左工門	2,000
擊落敵人十字鏢	50
發現地藏王菩薩	1,000
發現稻草人	500

（註）得分的計算爲命中率的百分率× 200；若命中率 100％，得分 5,000。

/李培民

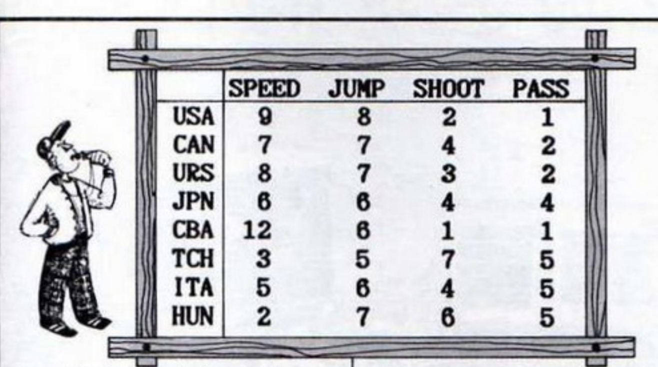


世界籃球賽

在一個小小的球場上同時要有十位球員滿場跑，而又能讓控制者容易掌握全局，知道下一步該如何做，這不是一件簡單的事，籃球的遊戲程式就是最好的例子。因此，儘管任天堂有上千種遊戲軟體，籃球遊戲也不過只是一個，而且這個由Konami 公司所推出的「國際籃球賽」也不是很理想，當球員滿場跑時，根本搞不清楚那一位是控球員。在球員互相重疊時，甚至連下半身都不見了，更別說是球到那裏去了。

在 Konami 爲任天堂推出「國際籃球賽」的同時，SEGA 也爲MKⅡ推出了「世界籃球賽」，兩者同時問世，但優劣立時分曉，SEGA 版除了畫面很正常，根本不會閃爍之外，還加上語音效果和裁判，而且有八個國家供你選擇，每一個國家代表隊還有四項基本的屬性點數，在你每贏得一場球賽之後，可以根據實際需要加强某項基本屬性，提高球隊的戰力。

四項屬性分別是：Speed（球員速度）、Jump（跳躍能力）、Shoot（投籃準確度）與 Pass（傳球能力），這四項屬性的點數愈大，表示球隊的攻防能力越强。遊戲一開始，八支代表隊各有其特定



	SPEED	JUMP	SHOOT	PASS
USA	9	8	2	1
CAN	7	7	4	2
URS	8	7	3	2
JPN	6	6	4	4
CBA	12	6	1	1
TCH	3	5	7	5
ITA	5	6	4	5
HUN	2	7	6	5

的屬性點數值，請參看附表。該某項屬性值愈高，表示該項能力愈強，挑選一隊適合你特性的國家代表隊後即可Play Ball ，開賽了！

在贏得一場球賽之後，五位球員會排開站在三分線上依序投籃，每投進一球便可多得三點的屬性點數，然後你便有權利將這些多餘的點數分配到你認爲該加强的屬性上。

當然，在你連贏幾場球賽之後，若是遠射的功夫還未到家，那麼在額外的點數投射幕中，將喪失這個增加球隊能力的機會。

一場球賽的時間爲前半場三分鐘，後半場三分鐘；若平手延長比賽，時間增加一分三十秒。由於比賽的時間很短，所以遊戲進行的節奏相當緊湊，並且無回場的限制，眼看著時間一分一秒的經過，不禁手心出汗。還好，半場休息時間有一場精彩的啦啦隊表演，能夠讓你稍事休息，放鬆緊張的情緒。

緊接著，下半場的比賽又開始了，短短的三分鐘轉眼將至，終場將是鹿死誰手呢？

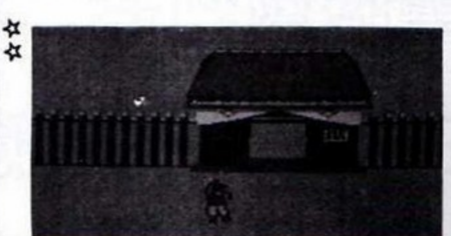
「世界籃球賽」除了在遊戲節奏及流暢感上處理得不錯之外，語音效果也表現不俗，三分線得分時，裁判會喊" Shoot "；灌籃時，裁判會叫" Inside" ……等。而球員犯規時，裁判會及時出現，並以極明確的手勢指出犯規情況。介紹得這麼多，你是不是有興趣來參與這個盛會呢？ ▮

SEGA 十人忍者天下無敵

在「忍者」中若僅靠遊戲設定的三名忍者，而想打遍天下，簡直難如登天。但如果你試試下述的絕技，就可夢想成眞！

首先找一個無人之處，把連射搖桿打開五分鐘（千萬不能少於此時數），過後螢幕會出現射擊數率的總數。你瞧，射擊率竟然是零；妙哉，只見分數自百萬開始倒數，玩者可利用倒數的時間去喝杯咖啡，再回來時就有十人忍者伴你打遍天下無敵手了!

▮ / 編輯部

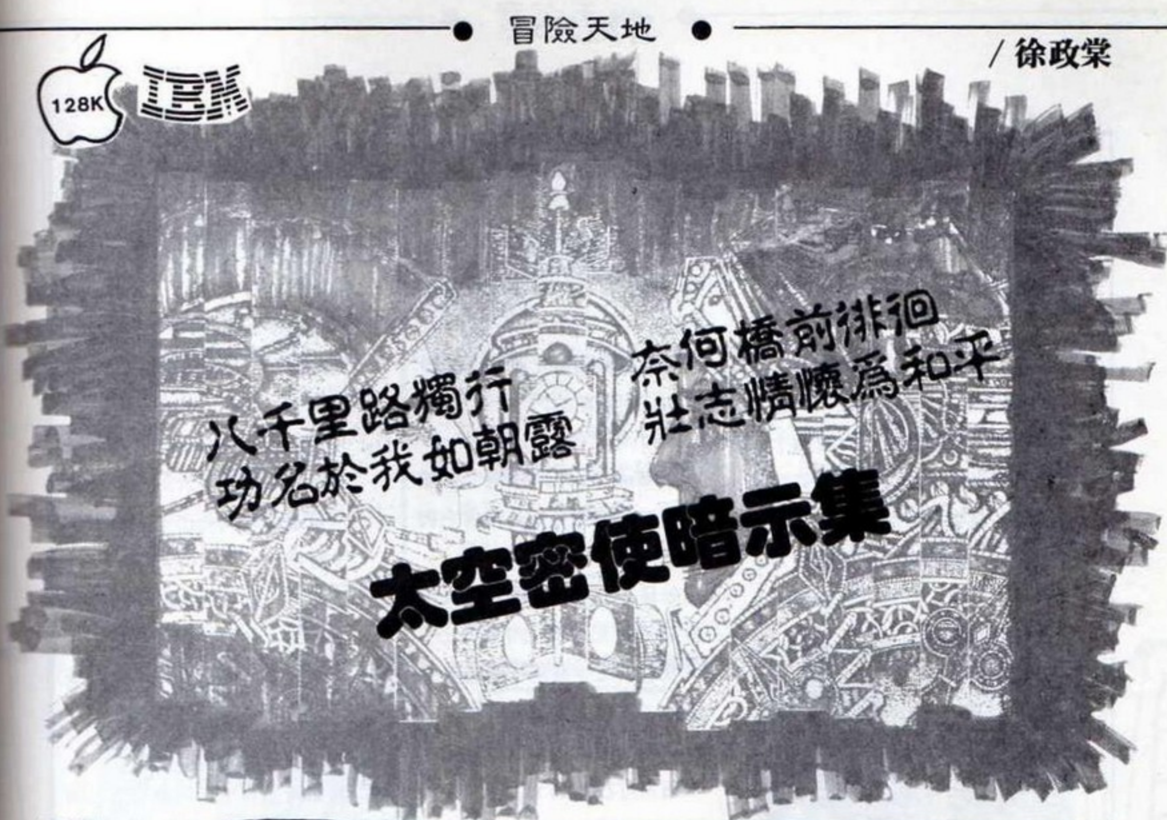


☆☆☆☆☆ ☆ 朝牆壁開連射。 ☆☆☆☆



☆完成第一關後，十人忍者便練成了。

/徐政棠



關於暗示集

在我獲知 Sierra On-Line 公司推出「太空密使」（Space Quest）之後，馬上問李老編是否有購買暗示集，答案當然是肯定的。自從我上次在雜誌上發表「國王密使Ⅱ」（King's Quest Ⅱ）之後，大家都知道了暗示集的重要性，老編自然會在購物單上加上一筆。

當暗示集買到了之後，我立刻衝到公司，看看 Sierra 公司在經過一年之後，在暗示集方面有沒有下一點功夫。在打開封盒之後，似乎毫無變化——仍是一隻筆和一本白底小册，但是這支筆的筆頭竟然是黃色，而不是以前的白色！在實驗之下，暗示集方框中的隱形墨水似乎也改了另一種配方，只有這種筆中的黃色藥水才能使原本空無一字的方框中顯示出淡褐色字跡，以前留下來的筆（國王密使Ⅱ）不但毫無用處，還會破壞暗示集中的隱形墨水（考慮得眞週到）！得到這個結論之後，我就用黃色筆劃盡暗示集內的方框，然後把細節看一遍，隨後先趕寫「幽靈戰士Ⅱ」攻略篇，暫時把暗示集放在一邊。

當我趕完「幽靈戰士Ⅱ」之後，打開暗示集一看，哇！我的老天！所有的字跡都消失了，只留下一條條淡黃色的痕跡！

暗示集的字跡一旦消失之後，無法再用黃筆中的顯形藥水使字跡再度出現。看樣子 Sierra On-Line 公司的確在暗示集上下了不少功夫。由於字跡早已褪色消失，故無法完全依照原文翻譯，若有構思不良之處，希望各位讀者多多包涵，並來信指教。

問題部分

1.常見的問題

Q1：我只能在幾個固定的畫面中晃來晃去！一個冒險遊戲一定有更多的意義和樂趣，我要怎樣做才能深入其中呢？

Q2：這個遊戲的速度有時太快，有

時又太慢，怎麼搞的？

Q3：我要用什麼指令才能檢查身上所攜帶的物品？

Q4：我怎樣才能放下我所攜帶的物品？

Q5：我是不是一個天生的失敗者？我已經厭煩了，每次玩都要重頭開始，我到底犯了什麼錯？

Q6：爲什麼遊戲中的主角似乎可以攜帶各種物品，而不會感到力不從心？若眞如此，他應該力大無窮才對，可是，爲什麼連資料帶都抽不出來？

2.阿考達太空站

Q1：我如何從磁場中脫身？

Q2：在資料室中有那麼多資料帶，我到底該選擇那一卷才對？

Q3：我試著把資料帶放入顯示器的插槽，只要我一做這件事，外星人就會進來轟我一記？

Q4：這個實驗站會自行爆炸！我不喜歡這樣，但我怎樣才能避免這種情況一再的發生？

Q5：星球產生器到底在哪兒？

Q6：我看到地上橫七豎八的躺了一堆死屍，我能幫他們做什麼嗎？

Q7：怎樣才能開啓或關閉太空港中的艙門？

Q8：撒雷恩人一直不放過我，看到我就攻擊！我怎樣才能收拾他們？

Q9：有一個電梯關得死死的，怎樣才能打開緊閉的門？

Q10：在飛行預備室（Flight Preparation Room）中有二個艙門，但我不知道如何開啓它們？

Q11：我怎樣才能控制守衞機器人？

Q12：我如何進入太空港內？

Q13：當我進入太空港時，我自己却爆炸了！到底是怎麼回事？

Q14：我需要一架太空船或是逃生艇，哪裡可以找到？

Q15：我怎樣才能進入逃生艙內？

Q16：我成功的逃離阿考達，但却迷失在深邃的太空中，怎麼辦？

3.卡洛拿行星的沙漠地帶

Q1：現在逃生艙墜毀在一顆行星的沙漠中，我怎樣才能離開逃生艙？

Q2：沙漠中的怪物老是把我當作祭祀五臟廟的供品，怎麼辦？

Q3：隕石老是把我壓成肉泥！

Q4：我看到一架飛碟降落，裡面走出一個綠色小人。

Q5：我無法躲開蜘蛛機械蟲，它老是把我炸成碎片？

Q6：石製橋樑老是裂開而倒塌，更糟的是在倒塌時我一定在橋樑中央！

Q9：我查看一個峭壁上的洞穴。很不幸的，我被吸入洞內，只剩下骨頭從洞內丢出來！發生了什麼事？

Q8：我只能在有限的區域中閒逛，到底下一步該怎麼辦？

Q9：我找到了一個洞穴，但裡面是空的！

4.卡洛拿行星的地底洞穴

Q1：我如何通過地上的鐵網？只要我一靠近鐵網，就有綠色的觸鬚從鐵網內伸出來抓住我，然後把我扯入網底。

Q2：在鐵網的另一端有一個門，但却無法打開，爲什麼？

Q3：雷射光柱把我切成一塊塊的碎片，我怎樣才能安全的通過？

Q4：天花板上的硫酸老是滴到我身上，想把我送上西天，怎麼辦才好？





進入逃生艙。



逃離阿考達太空站。

Q₅：我看到了一個巨大外星人的頭部，但當它開口時，我却無法了解它所說的語言，我少做了什麼？

Q₆：我踏入了一個洞穴，却被一隻隻蠕蟲爬在身上，把我扯入洞內的湖底……哇！救命啊！

Q₇：歐奧特（Orat）在什麼地方？我找不到它的行蹤！

Q₈：我在炙熱的沙漠中口渴而死！這個星球上有水嗎？

Q₉：我知道我應該把歐奧特殺死，但我不知道該怎麼辦？

Q₁₀：我殺死了歐奧特，但外星人巨頭仍不肯幫助我，現在怎麼辦？

Q₁₁：救命！我怎麼才能使滑行機發生作用？

Q₁₂：我無法控制滑行機！老是會撞到地面的石頭！

5. Ulence Flats 殖民地

Q₁：我怎樣才知道身上有多少枚 Buckazoids （卡洛拿行星所用的錢幣）？

Q₂：我怎樣才能在酒吧中購買啤酒？

Q₃：因爲我身上一毛錢也沒有，所以酒保拒絕我的任何要求，我怎樣才能賺到足夠的金錢？

Q₄：我要怎樣才能玩酒吧內的吃角子老虎？

Q₅：玩吃角子老虎時，我老是輸錢！怎麼辦？

Q₆：我該從R Us 機械人中心買下那架綠色的小型機械人嗎？

Q₇：我買了一具火焰槍，只要我一發射，警察就開始找我的麻煩。我該如何使用它？

Q₈：我買了一架光滑銀白的太空船。現在，我該如何駕駛它？

Q₉：我要飛往銀河中的什麼區域，才能繼續我的任務？

6.迪爾塔號

Q₁：我想進入撒爾恩人的主力艦，但都只能在太空中漂浮，無法靠近！

Q₂：我在迪爾塔號的氣壓艙裡，却打不開氣壓艙的門！

Q₃：我看到一個大皮箱，却不知道它有什麼用？

Q₄：我在一個中央擺著皮箱的房間內，只要我一出門，就會被撒雷恩人攻擊。我怎樣才能逃離此地？

Q₅：我看到一個通風口，但却搆不著。

Q₆：我試著打開通風口的鐵網，但是徒勞無功，下一步該怎麼辦？

Q₇：我按下一個按鈕之後，整個房間內突然呈現了一個立體影像，我怎樣才能把它關掉？

Q₈：我順利爬入了狹窄的通風孔，在裡面我找到了另一個出口，但是我打不開緊閉的柵門。

Q₉：撒雷恩人一直朝我開火！我該怎麼辦？

Q₁₀：我遺失了頭盔！

Q₁₁：我需要一張身份辨認卡，怎樣才能找到它？

Q₁₂：我看到了我所需的武器——毒氣手榴彈！如何才能避開機器人的監視，取得這項武器？

Q₁₃：我找到星球產生器了！但我沒法子摸到它。

Q₁₄：我知道我應該使星球產生器自行爆炸，但怎樣才能做到這一點？



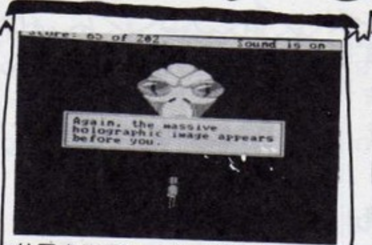
按下自動導航鈕。



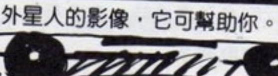


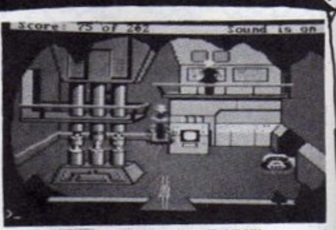
進入地底洞穴。





外星人的影像，它可幫助你。





卡洛拿居民送你一架滑行機。

Q15：迪爾塔號上有一座電梯無法使用，它有特殊功用嗎？

Q16：我成功的讓星球產生器進入自毀程序，現在怎麼辦？

Q17：我在迪爾塔主力艦中找到了一艘小型的單人太空船，它可以救我的小命嗎？

解答部分

1.常見的問題

A1：猶如十七期提示所言，你必須常常使用查看（Look）這個指令。現在再給你一些更進一步的暗示：當你二度進入資料室時，會有一位教授進入室內，而後倒在地上，從他胸前的雷射孔看來，已沒什麼希望了，不過在他臨死前，會告訴你一句"Astral Body"，這可是摧毀撒雷恩人的秘密關鍵！

A2：在IBM PC上，你可以打入Fast（快、速）、Normal（正常速度）或Slow （慢速）來變更遊戲進行的速度，自行選定。

A3：二個方式：一個是按下 TAB 鍵，查看身上攜帶物品的名稱；另一個是打入Look 指令後，接著再打入物品的名字，即可仔細查看該項物品的外型或特性。

A4：幹嘛？你不需要放下任何你所找到的物品，它們既不妨礙而且十分有用，何苦自找麻煩呢！

A5：什麼錯都沒犯！每個人在玩這類遊戲時都會有這種現象的。你的缺點是，當你有所進展時沒有立刻把遊戲存入磁片中，才會一直從頭開始。多用你的幻想力和聯想力來解開遊戲中的難題，這個遊戲一定不會讓你失望的！

A6：簡單！資料帶不是用「抽」的，而是「放」入電腦中才能使用。至於主角能攜帶那麼多東西，和超人在變身時西裝眼鏡放置的地點為何一樣，不用你操心。

2.阿考達太空站

A1：啊哈！在你想知道答案之前，我先問你有沒有看過「國王密使Ⅱ」的暗示集解答？有？那你就該知道這是一個陷阱，用來捕捉翻看解答的人。

在美國，這套軟體連解答價值一千六百塊台幣以上，你能夠以數百元的價格買到，簡直是幸福極了！而你却亂看解答，破壞遊戲的樂趣，眞是太可惜了！現在，你必須控制自己，只有苦思不解的時候才能翻看解答。懂了嗎？要自制！

A2：當你第二次進入資料室時，會看到一位似曾相識的教授從東邊的門掙扎地走入資料室內，在他的胸前有一個雷射孔，看來是回生乏術了。但在你查看他的狀況時（Look Body），會發覺他試著告訴你一些消息，其中包括了一個奇怪的字——"Astral Body"。

到房間中央的資料帶搜尋器前，看看螢幕（Look Screen），然後打入"Astral Body"，搜尋機械人會自己移到左上角抽出一卷資料帶，然後回到你面前，拿起那塊資料帶，然後繼續你下一步行動。

A₃：你現在知道撒雷恩人雷射槍的威力了吧！事實上，不管你怎麼努力，都無法在阿考達站內看到資料帶內的訊息。所幸的是在往後的旅途中，仍有希望看到類似的資料帶顯示器，所以不用太擔心。撒雷恩人控制了整個太空實驗站，自然能查出任何正在使用電腦的地點。

A₄：唯一合理的解釋：太空站設有自動引爆裝置。當阿考達遭到攻擊時，有人啓動了自爆系統，企圖保護星球產生器，以免它落入撒雷恩人手中。自爆系統的定時裝置設在星球產生器實驗室的北邊，但你無法使它停止，你只能把握剩餘的時間，逃離阿考達太空站。

A₅：很明顯的，已完成的星球產生器落入撒雷恩人手中。這些邪惡的種族將擁有破壞行星的絕大武力，第一個目標就是瀕臨死亡的故鄉——爾能星；而你的任務是阻止這個邪惡的目標。祝好運！

A₆：當然可以幫他們使用身上的物品。在其中一個人的身上，你可以找到密碼卡這項物品，有了它，你才有可能離開阿考達太空站。在搜尋屍體時，使用"Search Body"指令。

A₇：在一個控制中心（房間中有三個紅色燈號）內，你可以透過控制台上方的玻璃，看到太空港內的艙門。再看看控制台，你可以看到有二個按鈕，上面分別標著Open（開）和Close（關），只要按下「開」的按鈕即可開啓太空港的艙門。

A₈：開玩笑！你想赤手空拳對付手持雷射槍的海盜？那你只有兩條生路可走：躲藏或逃跑。在你聽到一陣陣由遠而近的脚步聲時，立刻躲入電梯中或是離開那個畫面，唯有如此才能保住性命。

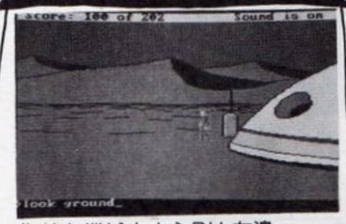
A₉：仔細看看這座電梯左方，是否有一個奇怪的機器？那就是身份辨識器，也就是你身上那塊密碼卡的使用之處。只要你走到機器旁邊，用"Insert Card"的指令把密碼辨識卡插入該機器，電梯就會自動打開，把你送到飛行預備室中。

A₁₀：這個問題的答案實在夠明顯！在二個門中央不是有二個按鈕嗎？試試看！……不知道下什麼樣的指令？只要打入"Push Left Button"或"Push Right Button"（按下左方按鈕或按下右方按鈕）就行了。

A₁₁：守衛機器人只聽命於太空實驗站的負責人，所以你必須先到……咦？你居然還不知道這個解答是個陷阱！

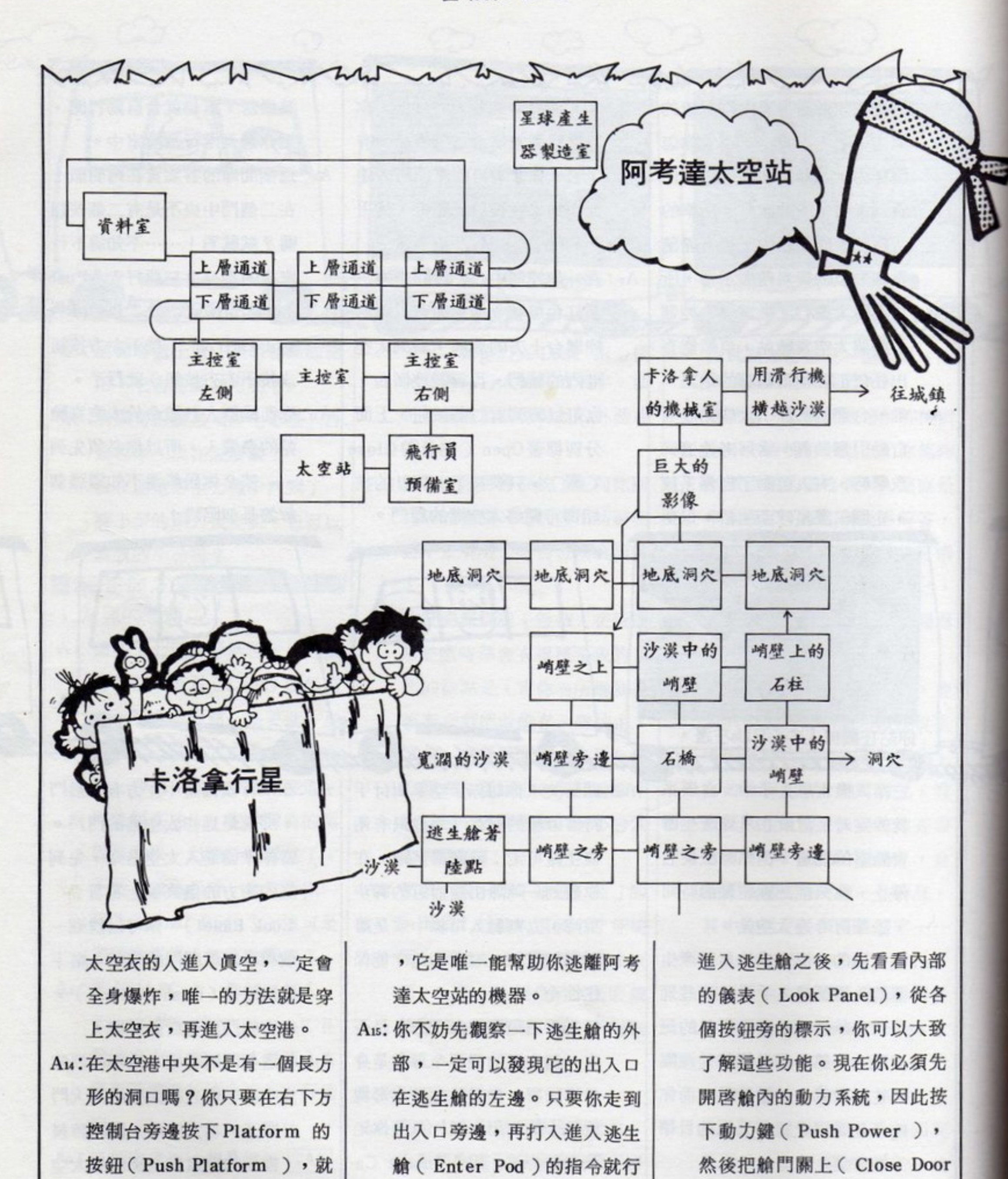
A₁₂：在飛行預備室中左方有一扇門，那就是通往太空港的門戶。當你準備進入太空港時，先到室內南方的儀表板上看看（Look Panel），你可以找到一個標有氣壓閘門的按鈕，壓下此按鈕後（Push Airlock），左方的門就會自動開啓。

A₁₃：從這個問題看來，你不但沒穿太空衣，而且把太空港的大門打開了。在太空港大門開啓後，裡面的空氣就全部流到太空中，形成眞空狀態。一個不穿



你站在機械人中心RUs左邊。



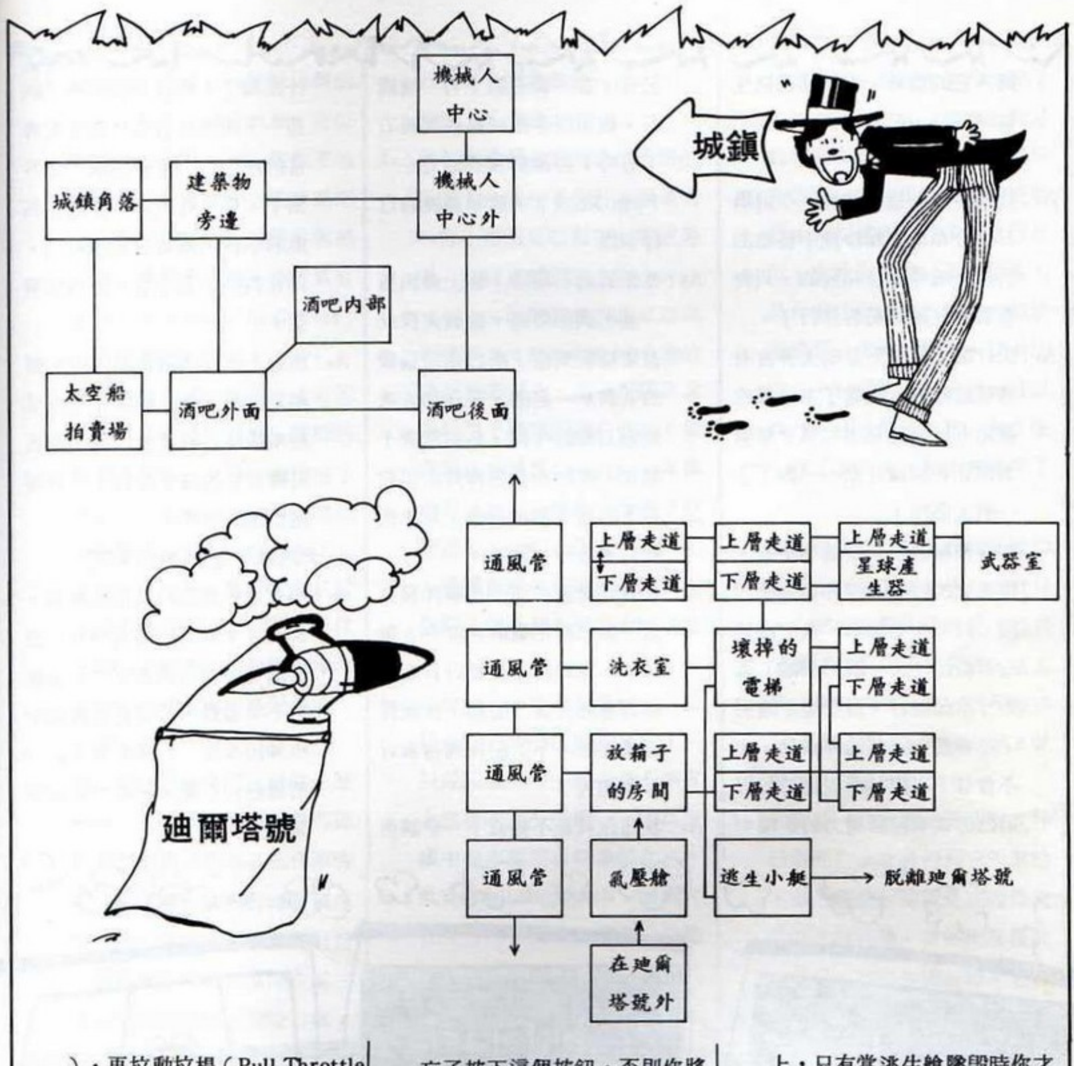


太空衣的人進入眞空，一定會全身爆炸，唯一的方法就是穿上太空衣，再進入太空港。

A14：在太空港中央不是有一個長方形的洞口嗎？你只要在右下方控制台旁邊按下Platform 的按鈕（Push Platform ），就會有一架逃生艙從洞口升上來，它是唯一能幫助你逃離阿考達太空站的機器。

A15：你不妨先觀察一下逃生艙的外部，一定可以發現它的出入口在逃生艙的左邊。只要你走到出入口旁邊，再打入進入逃生艙（Enter Pod）的指令就行了。

進入逃生艙之後，先看看內部的儀表（Look Panel），從各個按鈕旁的標示，你可以大致了解這些功能。現在你必須先開啓艙內的動力系統，因此按下動力鍵（Push Power ），然後把艙門關上（Close Door ），安全帶繫好（Buckle Belt



），再拉動拉桿（Pull Throttle），太空艙就會飛離阿考達。對了！千萬別碰標有"Do Not Push"的按鈕。

A16：啊！對了！上一個解答中忘了告訴你Auto Nav 的功用，這個按鈕是自動導航儀的啓動開關，當你離開阿考達之後，別忘了按下這個按鈕，否則你將永遠迷失在太空中。

3.卡洛拿行星的沙漠地帶

A1：慢著！你最好再看看逃生艙內的狀況，以免遺失了某些重要物品。找到了嗎？求生用具？就是它！或許你會奇怪這項物品爲什麼在以前沒找到？事實上，只有當逃生艙墜毀時你才能找到它。拿到這項物品之後，只要解開安全帶（Unbuckle Belt），打開艙口（Open Door），就可以離開了（Leave Pod）。

A2：既然你無法避開這種怪物的攻擊，那乾脆就離它遠一點，別

踏入它的領域。當你站在逃生艙旁邊時，只要往東走，就不會被怪物吃掉了。

A_3：我懶得說明這個問題，不過隕石的分布地點和沙漠中怪物的活動區域是完全相同的，只要看看上一題的解答就行了。

A_4：說什麼？你是不是喝太多含有酒精的飲料，眼花了！你眞的確定有這玩意兒出現嗎？猜猜看你正在閱讀什麼……對了！一個大陷阱！

A_5：蜘蛛機械蟲會緊跟著你不放，但是它的行動速度和你完全相同，只要小心謹慎，被它碰到的可能性不大。機械蟲的「視力」不怎麼好，腦筋也不聰明，不會繞過眼前的障礙物，也不會登上高處，所以你可以用這個方式來拉開雙方的距離。另外，在一條石橋上有一塊圓石，你可以等機械蟲移到圓石下方時，再推動圓石砸它（Push Rock），機械蟲就會自行引爆。

A_6：當你通過石橋時，橋上會出現一些明顯的裂痕，裂痕太深就會使橋樑倒塌，所以通過橋樑的次數是一定的。當你第五次通過石橋的時候，必死無疑！現在，你的最佳選擇是從以前存下的進度繼續遊戲，要不然就只有重玩一途了。

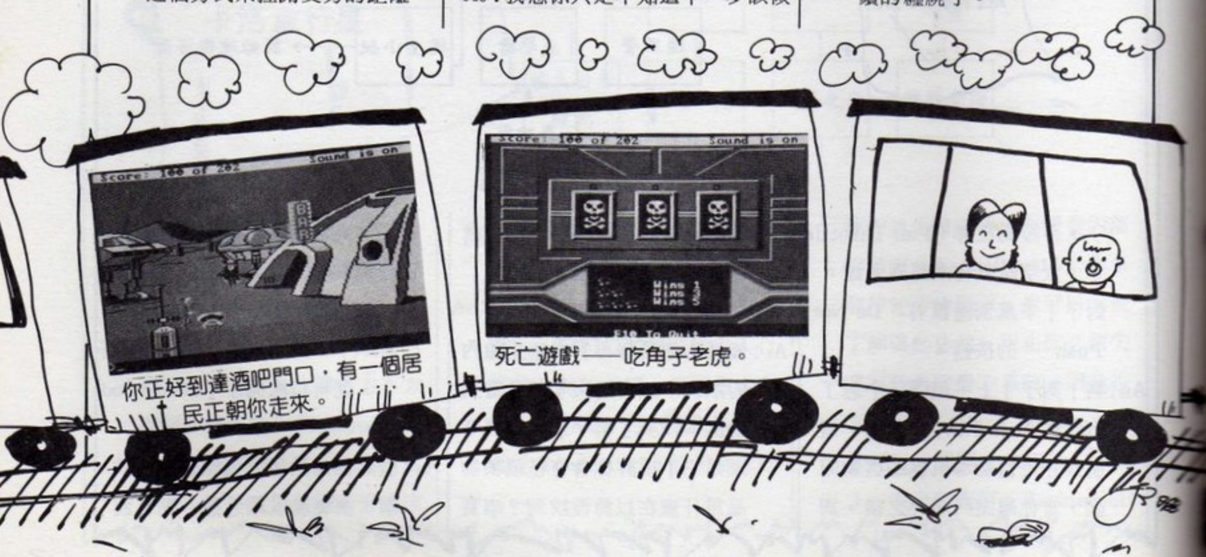
A_7：我衷心希望在這不幸事件發生前，你已經把遊戲進度存入磁片中。你難道不知道好奇心有時會害死人嗎？的確，你就是這樣死的。下次記得別再靠近那個洞穴！

A_8：我想你只是不知道下一步該做什麼罷了！現在看看四週，回想一下四處有沒有什麼不太尋常的地方……破碎的拱門？答對了。你只要找到一條通往高處的小路，就可以到達拱門。站在拱門中看看有什麼事情發生。

A_9：別急！別急！這個洞穴現在雖然是空無一物，但當你完成某些事情時，裡面會出現一隻名叫歐奧特的奇怪生物，不過那是以後的事情了……。

4.卡洛拿行星的地底洞穴

A_1：不行！你無法打贏那些觸鬚，別傻了！看看四週有沒有什麼通道可通過這個鐵網。正如你的不幸遭遇，觸鬚是從鐵網中央伸出來的，只要你靠著北方的牆壁向左走，就可以避免觸鬚的纏繞了。



你正好到達酒吧門口，有一個居民正朝你走來。

死亡遊戲——吃角子老虎。

A₂：在鐵網左方有什麼比較怪異的東西？只有一個噴氣泉，所以關鍵一定在它上面，但你要怎麼做呢？最直接的方法就是把它塞住，所以你應該使用電梯下方找到的小石塊，把噴氣泉塞緊（Put Rock in Geyser），門就會自行開啓了。

A₃：還記得你在逃生艙內墜地時的狀況嗎？受損的儀表、破碎的防護玻璃……。當你離開逃生艙時，若站在逃生艙中間的地方觀察逃生艙（Look Pod），你就可以找到一塊高性能反射鏡。手持鏡片靠近雷射光柱，就可以用它反射無堅不摧的雷射光，破壞射出雷射光的二根柱子。

A₄：當你試圖通過自天而降的硫酸雨時，別忘了把遊戲的進行速度調到最慢，然後站在硫酸旁邊，觀查硫酸滴落的時間順序和規則。闖關時要一次衝過前二道硫酸滴落處，而停在第三道硫酸滴落地點之前喘口氣，再試著通過最後的一道，小心謹愼才是致勝之道。

A₅：每個種族都有它們自己所用的話語，此地也不例外。但是有一種小機器可以幫助你和它溝通，那就是翻譯器（Translator）。你問我在何處可以找到翻譯器？難道你在阿考達的飛行預備室內，沒有打開西北角的門？翻譯器就在裡面（翻譯器也俗稱爲Gadget）。在你會見外星人巨頭前，先按下翻譯器上的按鈕（Push Button），翻譯器就會開始發生作用，使你了解外星人語言中的含意。

A₆：你難道不知道這些蟲會吞食任何接近它們的生物嗎？算了，只是開個玩笑，別介意！事實上你根本就不必擔心，因爲遊戲中根本就沒有蠕蟲的存在。

A₇：歐奧特居住在洞穴中，該洞穴在東方的一個峭壁深處，仔細找就可以找到了。

A₈：很明顯的，你需要飲用一些止渴的液體，然而在你四周除了乾熱的沙漠之外（卡洛拿行星的表面溫度高達40°C！），只有强酸一種液體，根本無法飲用。所以當你抵達卡洛拿行星時，有沒有搜查一下逃生艙內是否有任何有用的物品。如果是的話，你可以找到一套求生用具，打開用具的外箱，可以找到一柄軍用匕首和一個水瓶，有了水之後，就不會渴死了。

A₉：記得那隻緊追不放的蜘蛛機械蟲嗎？如果它能把你炸成碎片，自然也能殺死歐奧特。你只要讓蜘蛛緊跟在你後面，進入洞穴後立刻躲在南方的石堆後面，當二個怪物相碰之後，就會消失在這個星球上。

A₁₀：你需要一些東西來證明歐奧特已經死亡，才會得到它的幫助，而最佳的證物就是在爆炸後所留下的肢體。當你把肢體放到外星人巨頭的面前時，它就會實踐它的諾言。



你在酒吧飲酒時聽到了一些消息。





飛行機械人正駕船通過隕石區。



A11：你又犯了老毛病！爲什麼不先看看這架滑行機呢（Look Skimmer）？你一定會看到裡面有一柄鑰匙，轉動鑰匙不就成了！

A12：再多試幾遍！但是先把遊戲進行的速度減到最低（打入Slow），即使是在這種速度下，你還是很容易撞上地面的石頭。記住，你只能操縱滑行機向左或向右移動，而無法加速或減速。當你看到地平線上出現一個小小的黑影時，要立刻看出它會偏向什麼方位，以免和它撞上。滑行機只能承受四、五下撞擊，好好把握這幾下撞擊次數，才有希望橫越沙漠，到達市鎮。

5. Ulence Flats 殖民地

A1：只要去查看Buckazoid就行了（Look Buckazoid）。

A2：哦！你想喝一杯是嗎？聽說卡洛拿行星所出產的啤酒十分有名。但是仔細看看酒吧，幾乎都坐滿了人，只有右方盡頭有一個空位，只要你走到那個地方，酒保就會走過來，賣給你一杯啤酒。

A3：有時你可以在室外找到一些散落在地面上的錢幣，或者你可以賣掉一些不再需要的物品。當你有了足夠的本錢時（可以看成賭本），只有藉著吃角子老虎來增加身上所有的金額。

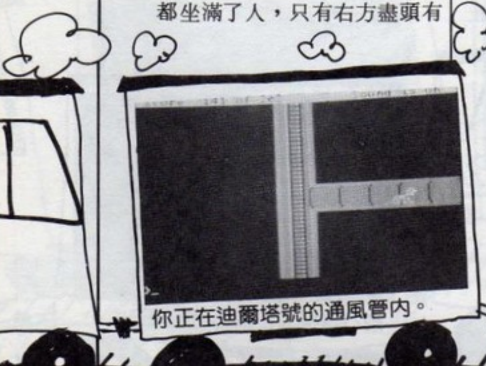
A4：首先，你要等第一個站在吃角子老虎前的傢伙結束他的遊戲之後，再走到吃角子老虎前面。如果你站在吃角子老虎的前方，會立刻看到吃角子老虎的面板，再用 F1 ～ F3 鍵下注，或按下 F10 離開機器。但最重要的一點是，你身上必須有錢（即Buckazoid）。

A5：哎！賭博就是賭博，那有什麼保證！你想你有可能每次都賭贏機器嗎？好好好……，別生氣，我告訴你一個方法好了，但是這個方法在賭城拉斯維加斯是不管用的。當你一開始玩吃角子老虎時，就立刻把現在的狀況存入磁片。以後若是賭運不好時，取回上次的進度再繼續試試，看看你的手氣轉了沒有；一旦贏錢，就立刻把目前進度存入磁片。用這個方法包管你財源滾滾，有贏無輸。

A6：絕對不要購買！過度信任二手機械人是沒有什麼好事的。若你想試試它的功能爲何，那就先把目前的進度存入磁片，再去購買，免得你後悔都來不及！

A7：雖然殖民地警察不會過問二人之間的私人恩怨，但火焰槍的威力太大……火焰槍？你有沒有搞錯？什麼時代了還用那玩意！顯然你的自制力又再度失去控制了，這是個陷阱！

A8：你不可能辦到的！你本身只是個見習生，根本無法瞭解太空船的操作手續以及太空飛行的一切知識，你需要購買一台飛行員專用的機械人，來幫你駕駛太空船。當你登上太空船後，再用"Load Droid"的指令


你正在迪爾塔號的通風管內。



星球產生器就在你的正下方！



把機械人裝入駕駛艙後座，它就可以替你工作了。

A9：在這個殖民地內，人口最複雜的地方該算是酒吧了。酒吧內有一些飛行員曾經看過迪爾塔號主力艦的踪影，他們會在閒聊的時候無意間透露出來。你所要做的事情只是待在吧台右方，一直買酒飲用（Drink Beer），就可知道迪爾塔號目前正在區域ＨＨ的位置。

6.迪爾塔號

A1：雖然機器人能把太空船飛到區域ＨＨ，但為了安全起見，不會把船飛到迪爾塔號旁邊，你必須靠噴射器（Jetpack）的幫助才能進入迪爾塔號。別告訴我你找不到這項設備，現在來不及去找了！

當你剛到達殖民地時，不要立刻把滑行機賣給一個市民，先拒絕他的價格，當他第二次出價時，會附送一個噴射器，現在才可以答應他的買賣。

A2：先站在北方門戶旁邊，過一會兒之後會有一個矮矮的機械人從瞬間打開的門戶中走出來，在門尚未關閉時衝過去就行了。

A3：當你查看箱子時可以發現箱內是空的，你可以把噴射器放入箱子內，以免礙手礙脚。

A4：你難道沒想過這個房間內或許不只一個出口？由於撒雷恩人和爾能星人水火不容，看到你自然是格殺勿論，所以你無法光明正大的走入通道中，你唯一的出路是左邊牆上的通風口。

A5：為什麼不在脚下墊一個東西？看來房間中央的箱子是很理想的。你只要站在箱子右邊，然後打入"Push Trunk"的指令就可以把箱子推到通風口下方了。

A6：你必須把通風口的鐵柵撬開才行，而最好的工具是你身上的軍用匕首。我希望你到卡洛拿行星後，別忘了取出逃生艙內的求生用具，因為軍用匕首就在裡面。

A7：老實說，這個解答並無法給你太大的幫助，因為撒雷恩人根本沒有這種設備，你只是落入另一個陷阱罷了！

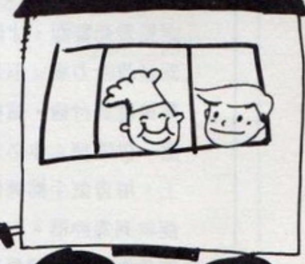
A8：鐵柵一定是卡死了，光用傑能中心的軍用匕首是無法奏效的。想想看，在那種狹窄的地方，身上有那一部份可以發揮最强的力量？對了，就是你的脚。只要踹一下鐵柵（Kick），卡死的地方就會鬆動，接著你就能用軍用匕首打開鐵柵了（Open Vent）。

A9：你的面貌很容易被人認出是爾能星人而遭到攻擊，你必須避免這種情況，使船上的撒雷恩人誤以為你是他們的同伴。當你從另一個通風口出來後，會出現在船上的洗衣室中，你必須走到洗衣機前面，打開洗衣機的門，然後進入洗衣機內。在經過一番攪動之後，你身上會穿上撒雷恩人的制服，頭上也會戴著他們所用的頭盔，現在就沒有人會識破你的偽裝了。

A10：糟糕！你的麻煩大了！失去了頭盔之後，撒雷恩人很容易辨認出你是個冒牌貨，而對你加以攻擊。我希望在你遺失頭盔之前，已經從武器室中取得了震波槍，你現在只有戰鬥一途



找到迪爾塔號的逃生艇。



，才能保住你的生命。一看到撒雷恩人立刻開火射擊，以免被對方搶了先機，一槍就把你殺死。另外，在船內走動時，別忘了把遊戲進行速度調到最慢（Slow），這樣才能比對方早點開火。

A11：你不是穿著撒雷恩人的制服嗎？有沒有先觀察看看呢？在制服的口袋裡面，就有一張身份辨認卡（ID卡）。

A12：由於你身上ID卡等級不高，所以機械人不會允許你有這種武器。既然明的不行，那只有來暗的了！先把你的ID卡展示給機械人看，當機械人一回頭清查你的武器時，立刻走到手榴彈旁邊抓一枚手榴彈，再回到原位即可。

A13：這是當然的！你沒注意到星球產生器四週有二道光圈上下移動嗎？那是保護星球產生器的防護力場，你必須先解除力場才行。看守星球產生器的警衞身上有一個遙控器，可以控制力場的出現或消失，所以你一定要殺死警衞，才能奪取控制器並消除力場。但是你不能用震波槍對付他，這樣會把遙控器一併毀掉；你必須站在他頭上，用毒氣手榴彈殺掉他，才能拿到遙控器。

A14：首先你必須除掉星球產生器四



周的力場（詳見A13），其次你得知道使星球產生器自爆的密碼。你不知道密碼？難道你沒注意到取得滑行機的房間內，有一套和阿考達太空站完全一樣的顯示器？把你身上的資料帶插入槽中，就可以知道星球產生器的自爆密碼——6858。把這個數字打入星球產生器的控制面板之後，就趕快逃離這艘戰艦吧！

A15：它當然會發生作用，否則這個遊戲就沒有結局了。雖然它平常不會開啓，但當你打入密碼使星球產生器自爆時這個電梯就會啓動，把你送到下一層去。

A16：星球產生器正在倒數計時，你必須掌握剩餘的時間逃離迪爾塔主力戰艦，以免和撒雷恩人同歸於盡。

A17：是的。你必須儘速離開撒雷恩太空船，而你唯一的希望就是這艘單人小艇，因此你必須立刻進入小艇內，按下艇內的發射鈕（Push Launch），才能



迪爾塔號自爆了！

離開這艘駛向鬼門關的主力艦。

遊戲另一章

在你玩完這個遊戲之後，或許你也沒有看到遊戲中的其他部份。因爲這篇文章是爲了提醒你一些遊戲中的細節，而把一些問題的解決方法及遊戲中隱藏的物品全部公布出來。若你尙未看到結局，就請你不要翻閱此章節，以免喪失遊戲的樂趣。你有沒有試過：

1. 被卡洛拿行星的沙蟲一口吞下？
2. 查看峭壁上的小洞？
3. 飲用地底硫酸池內的酸液？
4. 把救生用具中的水罐丟入歐奧特（Orat）的大嘴，把它送上西天？
5. 讓歐奧特抓住你，看看有什麼結果？
6. 在R Us 機械人中心左側找到五枚Buckazoid？
7. 飲用太多啤酒，而在酒吧醉倒？
8. 在迪爾塔號內躲入箱子中，看看有什麼事情發生？
9. 和迪爾塔號的警衞交談？

物品分數取得表

如何得到該分數	分數多寡
聽到"Astral Body"這個字	5
取得資料帶	2
從屍體上取得身份辨識卡	1
打開太空港的艙門(若你關上它則會失去該分數)	2
使用身份辨識卡開啓電梯	2
穿上太空衣	2
取得翻譯器	2
升起逃生艙(若你又降下逃生艙則扣除該得分)	1
逃離阿考達太空站	15
按下逃生艙內的自動導航鍵	2
取得求生用具	2
從逃生艙外取得高性能反射鏡	3
在沙漠中的丘陵上找到電梯	2
塞住噴氣泉而打開石門	4
用反射鏡破壞射出雷射的光柱	5
通過滴落硫酸的通道	3
摧毀蜘蛛機械蟲(只有第一次才有分數)	5
殺死歐奧特	5
得到歐奧特的肢體	2
得到滑行機	10
把資料帶放入顯示器	5
取回資料帶	5
到達殖民地	25
得到噴射器	5
聽到迪爾塔號所在區域	5
買下飛行機械人	4
買下太空船	4
離開卡洛拿行星	25
進入中央有個箱子的房間(在迪爾塔號內)	1
進入通風管(得先站在箱子上)	2
躲在箱子中	3
踢第二個通風管的鐵柵	1
得到撒雷恩人的制服(在洗衣機內)	5
和撒雷恩警衞談話	1
試圖去親警衞	1
當別人問你有沒有「國王密使Ⅱ」時回答"Yes"	5
取得毒氣手榴彈	1
取得震波槍	3
取得第二枚毒氣手榴彈	1
用毒氣手榴彈殺死看守星球產生器的警衞	5
殺死第一個撒雷恩警衞	3
得到力場遙控器	3
切掉星球產生器四周的力場	3
使星球產生器進入自毀程序	10
找到逃出迪爾塔號小艇的發射室	1
逃離迪爾塔號	3



OAK專欄重整出發特訊

自精訊電腦雜誌創刊至今，「OAK 專欄」一直保持衆家爭鳴的熱絡景象：千奇百怪的絕招、令人莞爾的秘笈、甚至大刀濶斧的修改，都嘉惠諸多玩者，使其困擾已久的障礙迎刃而解。爲了鼓勵讀者鑽研遊戲的奧妙，發現更多有實質意義的OAK ，本刊將自十五期<十二月號>起，採以點卷取代稿費的酬勞方式，點券以五十點爲一單位，每點一元；而稿件依其內容之豐富性與創新性，採用相撲的等級分爲：橫綱、大關、小結和十兩四級，稿酬依序爲二百、一百五十、一百及五十點不等。

每張點券不限使用期限，但使用地點限於精訊公司門市部和郵政劃撥；劃撥時若需配合點券使用者，請務必扣除該點券之面值，且於劃撥單之通訊欄上註明使用「OAK 專欄點券」，並將該點券隨單貼上。

一塊園地的欣欣向榮，全賴有心人的不斷灌漑，「OAK 專欄」正需要您的親身投入和共鳴，歡迎加入我們的行列！



創世紀Ⅳ——高價賣物法

在「創世紀Ⅳ」中，金錢極爲重要。因爲沒有了錢，不但法術無地可施（需要買藥草），也買不到昻貴且銳利的武器及工具，有時更會餓死路邊。但若只以打仗的方式獲取所需的金錢，只怕少之又少；即使進出一趟地下迷宮，打了個半死，頂多只拿到三千元左右。所以筆者在此敎你一個投機的賺錢方法。

首先，要完成八項美德（可參考十五期楊品修先生之美德速成記），然後分別到Oak Grove （位於Abbey 城堡內）及Train Room （競技場），找尋魔術盔甲（Mystic Armour ）及魔術寶劍（Mystric Weapon），再拿到附近的武器店或護甲店賣掉。魔術寶劍若一次八把全賣掉，就可得 28,000元，超過金錢 9,999 好幾倍。而且物品又可分幾次賣完，等賣完後再回原地找尋，即又復得，如此便取之不盡、用之不竭，哈哈……。

此外，在Altar Room中所使用的石頭也有一定的規則，舉例來說：代表Courage 的鑰匙所處的Altar Room中，四面各通往Destard 、Shame、Covetous 、Hythloth 四座地下城的第八層，所以只要將四座地下城所屬的石頭紅、紫、橘、白一一使用，即可獲得鑰匙。

/呂景豫





創世紀Ⅲ
——砲轟國王

不論你的隊伍是不是超級强隊，你唯一打不過的强敵就是國王。不過你如果不跟國王打，可先打開左邊的一扇門，門內會出現一個通道，再打開上方的一扇門，就可通到城外。此時會有一隊警衛跟著你，殺了他們，則國王會衝出來，快逃到外面停泊的一艘船，開砲！國王就難逃一劫了。

/吳立德







灘頭攻防戰
——電眼高度提示

「灘頭攻防戰」是一個很有趣的射擊類遊戲，在空閒時玩一玩活動一下筋骨也是很不錯的。但是在經過重重包圍、坦克所剩無幾，且電眼難以瞄準的情況下，想擊破古林要塞眞是困難重重。所以在此提出電眼的高度，希望對各位玩者有幫助：①29.0 ②24.5 ③13.5～14.5 ④30.5 ⑤23.0～23.5 ⑥18.0～18.5 ⑦20.0～20.5 ⑧12.0～12.5 ⑨31.0～31.5 ⑩16.5。（注意：這些高度是筆者曾經打倒過的高度，相差1或0.5或許也打得到。）

/劉邦宏







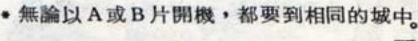
幽靈戰士Ⅲ
——裝備複製法

在「幽靈戰士Ⅲ」中，好的裝備對冒險者而言是非常重要的，尤其是剛出道的人，一不小心就上西了。在此提供一個裝備複製的方法，讓你的冒險者順利地完成屠魔任務，而不至於壯志未酬身先死。

首先準備A、B兩片Player Disk，先以A進入遊戲，將需要複製的物品賣掉，存下遊戲，然後關機。隨後以B片進入遊戲，出城後，抽出B片換上A片進城，再到武器店一看，一份和你背上一模一樣的物品正在出售呢！這方法可以一次複製多樣物品，但同一件物品不能複製多份。雖然麻煩了點，但想殺Nikademus 沒有好的裝備是不行的！

註：＊A、B兩片中的人物裝備要相同。
＊無論以A或B片開機，都要到相同的城中。

/吳立德





灘頭攻防戰
——Q鍵顯神威

告訴你一個「灘頭攻防戰」的過關新法：

在進入與敵艦遭遇的空戰中，按下Q鍵便可進入第二關，之後再按Q如法炮製即可節節逼近。但在最後一關時可要使出「小蜜蜂」的本領，準確地射下敵方各要塞，方能看見敵方舉白旗的慘狀！

/簡良益





明星杯棒球賽
——三壘巧用計

在「明星杯棒球賽」中，假使你的打擊者已上到了三壘，那便可使用這種方法：先讓跑者離壘兩步（一壘，二壘的跑者不可離開壘包），但不會遭到牽制；當投手開始投球時，跑者便可往本壘跑。切記！一定要跑，此時打擊者便判斷是好球或壞球而揮棒；壞球你當然不至於揮棒吧！好球你盡可用力猛揮，就算揮棒落空，也……。哈哈！！竟然沒有遭到三振，也沒有記好球一次，夠帥吧！所以當你有跑者踏上三壘壘包，那下位打者，只有兩種命運：一爲保送，一爲打中球。

附註：在此片軟體中，切記三不：不短打、不滑壘、不換代打；三要：要換上救援投手，要多加練習打擊，要沈得住氣。



／黃明吉



魔法門
——神祕的房間

筆者在魔法門的 3 號城，也就是 Algary 中發現了一座神殿，這座神殿並不是爲你醫療，而是檢驗你及你的隊員對酸、睡覺、法術等等的抵抗力。當你在沙漠或是處在一個高度危險的地方時，這裏所提供的抵抗力參數多少有一點作用。現在就告訴各位玩家這座神殿的所在地：3 號城，座標 x = 5，y = 14。

／林添陳



全美越野賽
——飆車數技

「全美越野賽」是電腦賽車史上最具創意的佳作，在全美數十個城市間的公路上穿梭競速鬥快，實在過癮！但在速度的需求上，您是否有些許遺憾？因爲車速只要超過二百公里，對方來車簡直就看不清楚，開沒幾下子就要換新車子！告訴您一個方法，包準飆到二百四十公里仍安然無恙：

無論路況是筆直或彎道，保持車子行駛於左邊，只要一有來車馬上向左閃躲；但碰上路邊的安全島車速會降低，所以來車一過，馬上向右再回到左道繼續行駛。如此一來，飆到極速是輕而易舉之事！

另外在「全美循迴賽」中，有兩段路上擺滿柵欄的道路，此時只要不顧一切地往前衝，而不需要去閃躲柵欄，因爲撞倒一個柵欄，車速遞減並不多。此外，遇到雷達響起、警車來臨時，也不必恐慌，只要把車子保持在中間，不必刻意去閃躲警車，即可安然避過！

大度路飆車的時代過去了，飆全美的才爽快，祝各位飆得順利！

／簡博彬



法櫃奇兵
——地板脫逃法

當你在某個房間的最上層時，後面追來了一個土人，而逃到隔壁房間時，却又碰上迎面而來的一隻恐龍，此時旣無樓梯通往第二層，子彈又用完了，怎麼辦！？別擔心，只要舉起大刀從這個房間刺向別的房間，就可掉至第二層。

／吳立德



法櫃奇兵
——怪物消失記

當你開始探險之後，在一樓到二樓，或者再至下一層時，換入任何別的磁片。那麼當你下到任一樓後，所有的怪物都會不見了，只是你所控制的人物速度會變慢，或變快了四倍，而所有的物品、地形則照舊。

/吳立德



星河戰士
——倒賺一筆的絕招

你曾經在城市中找到武器店或護具店嗎？告訴你，這些商店的老闆都是奸商。同樣的東西買來要一百個金幣，賣掉居然不到十個金幣，這根本是欺騙顧客、藐視消費者的權利。不過，道高一尺、魔高一丈，教你一個方法，讓你狠狠地倒賺他一筆。

當你進入武器店或護具店後，按Ⓢ鍵賣掉東西，按下任一鍵（不是數字鍵），再按下Ⓨ鍵成交，你就會得到一筆款項。當然一開始你的武器或護具也會被拿走，但是沒有關係，多重複幾次，等錢積多了，再買回來便是了。

注意：買回武器或護具要離開時，剩餘的款項不可多於 255 個金幣，否則保證當機；若頭腦不夠聰明，搞不好連性命都會送掉，不可不慎，切記！

/ 總書記





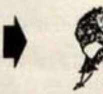
冰城傳奇Ⅱ
——億萬富翁

在「精訊電腦」第十三期內曾介紹過「冰城傳奇Ⅱ」的修改程式，使我們了解作者對其人物資料的嚴密保護。不過人非聖賢，孰能無過，雖然他對個人資料的保護非常嚴密，但却遺漏了銀行的資料，使各位玩家有機可乘。現在就為各位玩家介紹修改法。

用工具程式將磁軌＄1，磁區＄1讀入，Byte 00到03為帳號，玩家們可自由設定；Byte 08到0F 為錢的數量，玩家們也可自由設定，後面依此類推。在修改完成後一定要記得寫入磁片。在改完後你就成為億萬富翁了（只差一元而已）。

註：帳號及錢數都是十進制。

/林添陳



冰城傳奇Ⅱ
——物品複製法之二

首先將特殊物品賣至武器店，然後利用複製金錢的方法，貼上防寫貼紙，便可無限購買此項物品。以下介紹鄭明輝先生未提及的兩項特殊物品功用：

① Stone Blade：作戰時披上此物，可以防止遭有石化技能的怪物所傷。

② Sorcer Staff：作戰時使用此物，可施展同破幻象（Dill）的法術，並找出隊伍中的變形怪。

/簡良益



星河戰士 ——定位法數則

在這廣大的島上，茫茫的原野中，憑著一幅只標出地形與城鎮的地圖，和一句指出大略方位的流言，如何能找出傳送站呢？現在教你一個方法，可以幫你很快地找出一些平常不易探出的重要地點（如第六大島的傳送站和第二大島的廢獄）之正確位置。

在原野中，先將進度存起來（切記！），等再回到原來的高解析地圖時，按下 RESET 鍵，螢幕立刻會顯示出一幅文字地圖來，這才眞正是程式執行所用的地圖。此文字地圖，多半是由反白文字及閃爍文字所構成，但也有幾個正常印出的文字。這幾個正常文字所在的位置，就是各重要地點的所在。

重要地點標示說明如下：（皆正常列印符號）

①城市：皆由兩個相鄰的游標符號所組成，如▩。

②傳送站：由兩個相同的大寫字母組成，如ＬＬ；

但也有由@組成者。如@@，@Ｆ。

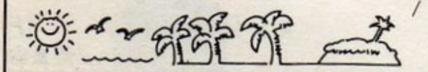
③特殊建築物：由兩個以上相同的小寫字母組成，

如 nnn ； gg 。

至於大島與小島之間的通道，仔細觀察應不難看出。注意看原來高解析地圖上大島與小島之間的海峽，已被一堆反白的０或３代替，但其中也有一些不是０也不是３的反白文字（如反白的Ｃ或@），橫跨過原來連接著大小島的海峽。是的！它就是通道的所在位置。

觀察文字地圖與高解析地圖的相關位置，配合上面資料，再用點腦力，應該可以很快地了解一個島的配置。現在，你可以重新開機提取進度，直接奔向目標，不必再由黑暗中摸索了。

／總書記





星河戰士 ——不虞匱乏的藥箱

當你在原野上，與裝甲堅强的機械部隊展開一場毀天滅地的廝殺時，隊友及自身的受傷通常是免不了的，這時，藥箱是最迫切需要的物品。但藥箱本來就不多，卻要供給多次戰役的使用，不得不盡量節省，非到垂危之際，絕不輕易使用。面對凶悪敵人的夥伴，說不定再挨發能源砲就倒下了，卻不能給他們剩餘的幾個藥箱，怎麼辦呢？

方法：在戰鬥結束，要恢復隊員的健康時，於原野中進入紮營狀態（按Ⓒ鍵），再按下Ⓓ鍵使用藥箱，逐一恢復受傷隊員的生命點數。待每一名隊員都恢復健康後，仍然按下Ⓓ鍵，並回答Yes，接著螢幕要你回答恢復那一名隊員的健康時，直接按下 RETURN 鍵。此時磁碟機會轉動一會兒，之後你會驚異地發現，藥箱並未減少，而隊員都已恢復了健康（但你的生命點數仍為原值）。

現在，你可以認眞作戰，不必擔心藥箱的匱乏，隊友也可以隨時獲得治療。但是，在衛星上並不能如法炮製，否則，嘿、嘿……

／總書記



冰城傳奇Ｉ ——移花接木

各位看官在「冰城傳奇Ｉ」中進行搜索時，常會有缺乏物品的憂慮。在此筆者告訴各位一個移花接木的小技巧：

在進入武器店時，將第二代的人物磁片放入，則可買到你意想不到的武器，有時標價是零耶！不妨試試！

／歐陽斌

小結技 IBM 戰爭上古代藝術——增一取勝術

各位在玩本遊戲時大概都有一種感覺，攻城時敵方的弓箭手總是特別厲害，射都射不中；而我方必定死傷慘重，縱然攻下了，也是付出了相當大的代價。筆者在打了大大小小戰役不下數百場後，發現了一個攻城的方法：

若敵軍守城有一隊時，則我方派出兩隊；若對方有兩隊，則我方就出去三隊，以此類推。當第一隊在敵方城下對峙時不要理會他們，讓它們自行交戰，而其他隊伍在這時候趁機攻進城裏去；若第一隊不幸落敗，則其他隊伍已進入城中和敵軍相遇。如此一來，在城內作戰總比在城下打，勝算來得大吧!



/ 劉俊宏

十兩技 任天堂 聯盟棒球賽——金雞獨立

又是奧運搖桿的功勞。當您選擇VS模式開始進行遊戲時，選擇搖桿Ⅱ的人（即先守的一方）拿起奧運搖桿Ⅰ按下 Run 鈕，此時投出的球便會上下振動十分劇烈猶如超級魔球，您可用主機的搖桿控制球的方向，同時打擊者仍可揮棒打中球。當進行到下半局，使用搖桿Ⅱ的人開始進攻時，按著奧運搖桿Ⅰ的 Run 鈕，打擊者就會做出被球打到時的姿勢，單腳站立身體後仰，宛如全壘打王王貞治先生所創之金雞獨立時打法，只可惜無法打到球!



/ 許凱傑

小結技 IBM 冰城傳奇Ⅰ——為PC版加TURBO

各位PC的玩家在玩「冰城傳奇」時一定有一點感到很不滿，那就是速度。PC版的速度眞是令人受不了，因爲它的圖形實在太多了，爲了美麗的圖形，只好犧牲速度。但是PC有640K的記憶體，程式却只用了256K，剩下的384K不用豈不太可惜了？

由於「冰城傳奇」的程式會自動在A和B之間尋找資料，而一般虛擬磁碟設定均是在C，十分不方便！在此介紹大家一個不同的程式—— DR ，可稱爲EXTRA DRIVE。它可以設定你原有的磁碟機成爲虛擬磁碟，只要你擁有DR·COM 這個檔案，在執行「冰城傳奇」之前先執行DR B:/M= 384 ，便可將B設定爲虛擬磁碟。然後把「冰城傳奇」第二片中的BIGPIC檔和＊·HUF等檔案Copy 到B磁碟中（注意，現在B已經是虛擬磁碟了），再將人物片中的Items和＊·TPW檔都Copy 到B磁碟中，以後進行遊戲便快多了。

雖然這個方法可以提高執行速度，但也有其缺點，就是人物資料只能存7到8個人，而且平常Save時資料是存放在虛擬磁碟中，每隔一段時間必須離開遊戲回到DOS狀態下將人物檔（＊.TPW ）和物品檔（ Items ）Copy 回磁片上，還是無法兩全其美，請你自行斟酌吧！

/ 鄺明輝

小絕技

任天堂　燃燒的野球——盜向本壘

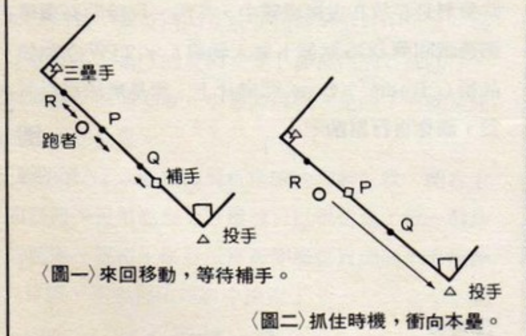
各位讀者一定覺得很奇怪，在「燃燒的野球」中，從一壘盜向二壘都已經是「神話」了，怎可能由三壘盜向本壘呢？關於這點，我們必須先把程式處理跑壘員的方法弄清楚。

我想各位玩家都應該知道在壘線上有兩個點，當跑者被夾殺時，程式就以此兩者做爲是否傳球的依據。而且在三壘盜向本壘時，會有投手補位、捕手衝出夾殺的情形，而我們要利用的就是這種情形。

依圖所示，儘量先誘使捕手衝出，然後移至三壘與P點間（不可太靠近三壘，免得滑壘而遭刺殺）。當捕手已離你不遠時，立刻衝過P點，越過捕手，此時三壘手會追上來，但爲時已晚，你早已奔回本壘。

此術不只盜壘時可用，只要三壘有人時皆可使用，但前提是一定要對方投手能補位時（他可能也會到一壘補位）。另外需注意的是不可太早衝出P點，免得三壘手傳球給夾上來的捕手而慘遭刺殺。

／徐爽傑



〈圖一〉來回移動，等待補手。

〈圖二〉抓住時機，衝向本壘。

大關技

任天堂　燃燒的野球——巨人隊的魔鬼投手團

看完「精訊電腦」十四期「燃燒野球面面觀」後，發現魔鬼投手的名單內竟沒有一位隸屬於本人率領的巨人隊。爲了取得八十全勝，於是在征戰二十幾場的比賽中，訓練出四位魔鬼投手，其球路之詭異，連「電腦」都打不中（但「人」却打得到），故命名爲「魔鬼投手團」。

①背號二十號，右投手サニチエ，其投法爲Ⓐ→右下（中速內角下墜球），可投大約四十五球。

②背號二十六號，右投手ニシモト，其投法爲左下→右下（慢速下墜曲球），可投四十球。

③背號二十九號，右投手カトリ，其投法同二十六號，可投大約五十球。

④背號三十一號，右投手ミズノ，其投法爲下→右下（慢速內角下墜球），可投大約四十球。

另有右投手ワワタ（十八號）、左投手スミ（十一號）、右投手サイトウ（四十一號），本人已經快揣摩出他們的得意球路，各位不妨試試看。

／徐爽傑



小絕技

任天堂　聯盟棒球賽——影子魔球

筆者有一次和兩位好友在玩「聯盟棒球賽」時，兩個人搶著投球，一個要投上飄球；一個要投下墜球，兩人分別拿著I號搖捍和外加搖捍（不需連發）

，同時投出，結果怪事發生了！螢幕上出現了幾個球影，打者揮棒落空被三振出局。不錯，這就是超級的「影子魔球」。

這種方法事後筆者曾試過幾次，任何差勁的投手皆可投出，而且就算打者不揮棒，好球率也在八成以上；若是在ＶＳ狀況下，只有短打有「機會」擊中球，趕快試一下吧！

/ 謝英愷

小結技

任天堂 美國職業拳擊賽
——單挑絕技

在「美國職業拳擊」中每一位選手都有自己的絕招，但相對的也有其弱點。

當你歷經「MINOR」比賽後，便進入對手强勁的「MAJOR」大賽，在這一階段此賽中，你是否吃過King Hippo 和Great Tiger 的大虧呢？其實對付他們並不困難，以下提供兩個方法作爲參考：

一當你和動作古怪的King Hippo 比賽時，會發現無論任何攻擊對他均屬無效，而他的「舉臂下掄」又是那麼厲害。注意到沒？他在任何狀況下都會有一隻手擺在腹部，其實他的弱點就在他腹部的肚臍上。只要你在他高舉手臂時先攻擊他的大嘴巴，，此時他會用雙手摀著嘴，而他的肚臍便露出來了（仔細看看上面還貼著Ｘ形的ＯＫ繃呢！）；可別放鬆，趁機快速攻擊他的腹部，你會發現因爲你的攻擊使他的褲子頻頻掉落，醜態連連的他只能顧著拉褲子而無暇應付你的攻擊。如此重複數次，在第一回合就能擊倒他。

二擊倒King Hippo 後，接下來便是掛著虎皮上陣的印度魔術師Great Tiger。當你的猛烈攻擊使他無法招架時，他便會使出一招令你不知所措的「魔拳」，說穿了就是在場內兜圈子罷了！可是令人驚訝的是他的速度簡直不可思議，在你被整得迷迷糊糊、眼花撩亂時，他突然一拳、二拳、三拳……。可憐的小麥克便倒地不起了。

中場時，望著小麥克發腫的眼皮，眞令人憤憤不平！這裏有一個方法可使「魔拳」無效，而Great Tiger 便成了「披虎皮的羊」了。當他開始在場中擺動身體要兜圈子時，按十字鍵下方做「抱頭」的防禦姿勢；而在他攻擊後防禦會被化解，此時再做防禦，按鈕的間隔約一秒鐘（他攻擊時並非快速連續攻擊，而是約一秒一次，如果你快速的按鈕反而有許多空隙被他抓住）。

如此防禦五次你便會看見Great Tiger露出吃驚的表情，不但停止攻擊，還站著讓你打，把握這非常短暫的機會，向他頭部揮出復仇的一拳，而且一拳擊倒。快試試！他會如待宰的羔羊般等著讓你練拳呢！（註：此技法仍會損失小部份生命，如生命不足則難逃被擊倒之厄運，切忌連按兩次十字鍵的下方做成彎腰姿勢。）

/ 孔 雀

大關技

任天堂 太空戰士
一位置現形法

在城外時，按住第一支搖桿的Ⓑ鈕不放，再按下 SELECT 鈕，螢幕即顯示出大地圖。圖中的十字鏢是玩者所在的位置；而閃爍的亮點就是城市和地下城的位置。

/ 胡定宇

親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的支持與愛護
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜蘭市

神農路
- ‡ 日昇電腦 542545

西後街
- ‡ 協長電腦 351766

羅東鎮

民生路
- ‡ 大眾電腦 541968

基隆市

仁三路
- ‡ 光生電腦 239719

忠三路
- ‡ 安可電腦 270290

台北市

中華商場
- ‡ 新音電腦 3316243
- ‡ 標緻電腦 3110902
- ‡ 中美電腦 3822086
- ‡ 慶聲電腦 3312370
- ‡ 科技電腦 3110003
- ‡ 時代電腦 3145945
- ‡ 金波電腦 3617196
- ‡ 裕豐電腦 3821568
- ‡ 眾利電腦 3122478
- ‡ 全國電腦 3811529
- ‡ 慧盛電腦 3310702
- ‡ 先鋒電腦 3116833
- ‡ 翼翔電腦 3811407

光華商場
- ‡ 永昌電腦 3927547
- ‡ 崇時電腦 3963736
- ‡ 萬德福電腦 7217979
- ‡ 小精靈電腦 3941452
- ‡ 金電子電腦 3925350
- ‡ 科技電腦 3941693
- ‡ 來欣電腦 3965781
- ‡ 舜偉電腦 3927367
- ‡ 弘偉電腦 3968670
- ‡ 至誠電腦 3913875
- ‡ 美登電腦 7211443

青島東路
- ‡ 天源 北中 3413019

南京西路
- ‡ 銓業電腦 5419886

信義路三段
- ‡ 百益電腦 7097603
- ‡ 世暐電腦 7023526

信義路四段
- ‡ 振新電腦 7074876

忠孝東路五段
- ‡ 松竹電腦 7667343

八德路四段
- ‡ 聯泰電腦 7651461

敦化南路
- ‡ 松崗電腦 7082125
- ‡ 敦南新學友 7007000

羅斯福路二段
- ‡ 羅林電腦 3944812

士林文林路
- ‡ 來來電腦 8344245
- ‡ 易智電腦 8817040

天母天母東路
- ‡ 天母新學友 8716333

北投石牌路
- ‡ 廣訊電腦 8221411

北投和平路
- ‡ 星河電腦 8918079

北投尊賢路
- ‡ 余昇電腦 8223762

永康街
- ‡ 新生行 3218464

重慶南路一段
- ‡ 天龍書局 3315164
- ‡ 佳德電腦 3616235
- ‡ 大亞電腦 3117355

重慶北路三段
- ‡ 新文行 5944621

廈門街
- ‡ 古亭電腦 3926316

康定路
- ‡ 鼎眾電腦 3060561

西寧南路萬年大樓
- ‡ 尖端書局 3117627
- ‡ 新洋電腦 3318990

和平東路三段
- ‡ 139禮品世界 7324596

三重市

重新路二段
- ‡ 基毅電腦 9867392

永和市

福和路
- ‡ 林銘電腦 9294575
- ‡ 雙和資訊 9285739

中和市

興南路
- ‡ 漢琦電腦 9410955

板橋市

館前東路
- ‡ 佳智電腦 9593059

中山路
- ‡ 來穎資訊 9611570

四川路一段
- ‡ 展群資訊 9618008

新店市

三民路
- ‡ 世代模型社 9119507

桃園市

中山路
- ‡ 亞細亞電腦 362147

中壢市

元化路
- ‡ 華士電腦 4250863

中平路
- ‡ 亞細亞電腦 4252168

新竹市

武昌街
- ‡ 民生電腦 255430

城北街
- ‡ 享繁電腦 223584

台中市

中山路
- ‡ 邁克電腦 2238540

彰化市

成功路
- ‡ 傑能電腦 238135

民生路
- ‡ 彰辰電腦 241787

嘉義市

中山路
- ‡ 茂林電腦 2275382

民國路
- ‡ 台大電腦 2241689

台南市

北門路一段
- ‡ 船塢書坊 2241795

高雄市

建國二路
- ‡ 宏訊電腦 2614713
- ‡ 效能電腦 2729321

五福二路
- ‡ 再發電腦 2817281

鼎山街
- ‡ 雄亞電腦 3869464

大順二路
- ‡ 宇伸電腦 3827335
- ‡ 智偉電腦 3829428

鳳山市

合作街
- ‡ 國陽電腦 7463866

花蓮市

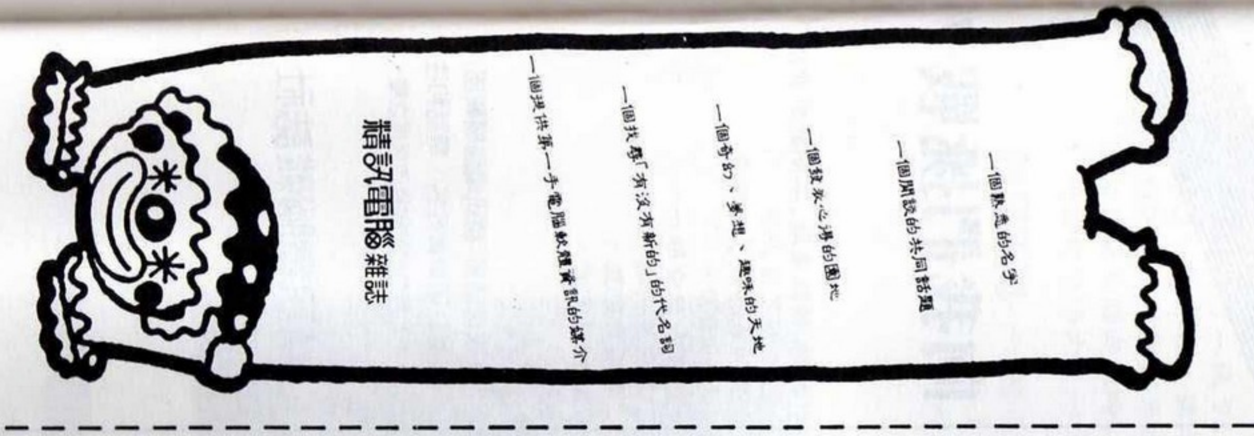
新港街
- ‡ 新風電腦 336007

台東市

中正路
- ‡ 北崧電腦 335398

更生路
- ‡ 亨元電腦 325410

全國各大電腦資訊廣場



98-04-43-04

郵政劃撥儲金存款通知單

⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

⊙存款後由郵局製給正式收據爲憑，本單不作收據用⊙

收款人	帳號	0 7 9 7 2 3 4 8	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人	
姓名	
住址	（郵遞區號）
電話	

經辦局郵戳

主管：

經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

局號：　　　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	0 7 9 7 2 3 4 8
	戶名	精訊資訊有限公司

心局郵戳

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳

寄款人	
姓名	
住址	（郵遞區號）
電話	

主管：

經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫。

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

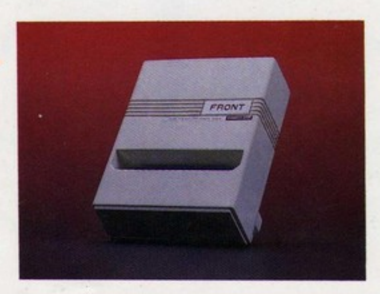
(25張)700,000本76. 3. 245×130mm
(601'.樣)　(東宜)　保管五年

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔，如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

任天堂 Magic Card (RAM DISK) 正式登場

任天堂卡匣將成歷史名詞，使用Magic Card及任天堂磁碟機，可執行２Ｍ之卡匣程式，節省你大量之軟體使用費

特價期間
即日起至三月底截止
機會難得立即行動



本機特色：

①全機使用日本精密零件製造，附一年免費維修保證書。
②任天堂各式卡匣均有磁片版。
③碟片價廉而且可重複使用，大量降低軟體使用費。
④使用卡匣及普通磁碟亦無需拆去Magic Card，可當安全插座使用，增長主機壽命。
⑤你從此不必租帶、換帶、買帶，只要用租帶的價錢，即可擁有。



售價

全國統一價3800元
(贈送程式磁片5片)

為慶祝本產品上市
Magic Card之專用軟體舉辦大特賣
2.8″磁片每片80元(含程式)
一次購買５片９折
一次購買10片８折
一次購買10片以上7.5折

註：目前可執行之２Ｍ程式列表如下
①十王劍之謎②聖鬪士③快傑英雄救美④DAN戰士⑤冒險隊⑥高速賽車⑦沙羅曼蛇⑧沙那多……尚有許多目前正在開發中。

設計製造
正先實業有限公司
TEL：(02)3930725
台北市南昌路一段11號3F
郵撥：0726680-3戶名：劉孟明

誠徵全國分區代理及各地經銷加盟店